
ASM
aktueller software markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
Nr. 8 Okt./November 1986
öS 50
sfr 6,–
DM 6,–
Fesselnde Spiele:
Heiße Öfen, scharfe Kurven!
Neues aus den USA
Anwendersoftware:
Künstliche Intelligenz
Wettbewerb:
Tolle Programme zu gewinnen
Secret Service:
1000 Pokes
Tips + Lösungen
Tests und Vorstellungen:
Brandneue Programme
Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Tests und Vorstellungen · öS 50,– / sfr 6,– / DM 6,– · Nr. 8 Okt./November 1986
Marlboro
BELL
Castrol
MICHELIN
c16chris

Joysoft

Joysoft Köln
Berrenrather Str. 159
5000 Köln 1
Tel.: 0221/416634

Joysoft Köln
Matthiasstr. 24–26
5000 Köln 1

Joysoft Düsseldorf
Humboldtstr. 84
4000 Düsseldorf 1
Tel.: 0211/6801403

COMMODORE 64	DISK	CAS
ACRO JET	49.00	39.00
ALTER EGO	79.00	
ALTERNATIVE REALITY	49.00	
AMERICAN ROAD RACE	54.00	39.00
AMS ADVANCED MUSIC SYST.	135.00	
ART STUDIO	69.00	49.00
BIGGLES	45.00	35.00
BOMB JACK	39.90	29.90
BORROWED TIME	54.00	
COLOSSUS CHESS 4.0	49.00	37.00
DRAGONS LAIR	39.00	49.00
ELITE – DEUTSCH	59.00	55.00
FAIRLIGHT	45.00	35.00
FAST LOADER EPYX-MODUL-	59.00	
FAST TRACKS	54.00	
FLIGHTSIMULATOR II	135.00	129.00
GAMEMAKER	59.00	54.00
GHOST S 'N GOBLINS	39.90	29.90
GOLF CONSTRUCTION SET	55.00	45.00
GRAPHIC ADV CREATOR	98.00	65.00
HANSE	54.00	39.00
HARDBALL	49.00	37.00
HERZ VON AFRIKA	65.00	
JET	149.00	
KAISER	69.00	
KNIGHT GAMES	48.00	35.00
KNIGHTRIDER	45.00	35.00
KORONIS RIFT	54.00	39.00
KUNG FU MASTER	48.00	35.00
LASER BASIC	69.00	49.00
LASER COMPILER	98.00	69.00
LASER GENIUS	69.00	49.00
LAW OF THE WEST	47.00	35.00
LEADER BOARD	49.00	35.00
LITTLE COMPUTER PEOPLE	54.00	39.00
MACADAM BUMPER	45.00	35.00
MERCENARY	49.00	39.00
MISSION ELEVATOR	49.00	35.00
MULE	49.00	
MURDER ON MISSISSIPPI	59.00	
MUSIK STUDIO	54.00	39.00
NEXUS	49.00	35.00
NUCLEAR EMBARGO	45.00	39.00
OPERATION HONG KONG	39.00	
PAPERBOY	42.00	32.00
PARADROID	45.00	29.00
PING PONG	45.00	35.00
PSI 5 TRADING COMPANY	48.00	35.00
REBELL PLANET	49.00	39.00
REVS	65.00	55.00
RMS TITANIC	54.00	39.00
ROOM 10	48.00	38.00
SCENERY DISK (WESTCOAST)	298.00	
SECOND CITY	39.00	29.00
SHOGUN	49.00	38.00
SILENT SERVICE	49.00	35.00
SOLOFLIGHT II	49.00	39.00
SPACEINVASION	39.00	35.00
SPINDIZYY	54.00	39.00
STARSHIP ANDROMEDA	49.00	39.00
TAU CETI	45.00	35.00
TEMPLE OF APSHAI TRIOLOGY	49.00	39.00
THE NEWSROOM	149.00	
TMS MUSIC SYSTEM	59.00	55.00
TWO ON TWO	49.00	
ULTIMA III	59.00	
ULTIMA IV	69.00	
URIDIUM	39.00	29.00
WORLD CUP CARNEVAL	49.00	39.00

SCHNEIDER	DISK	CAS
50 GAMES	49.00	39.00
BATMAN	45.00	35.00
BIGGLES	49.00	36.00
BOMB JACK	39.90	29.90
COLOSSUS CHESSY 4.0	49.00	39.00
CRAFTON	49.00	39.00
EDEN BLUES	49.00	39.00
ELITE (DEUTSCH)	65.00	55.00
EQUINOX	49.00	39.00
FAIRLIGHT	45.00	35.00
FIGHTWARRIOR & EXPL FIST	69.00	
HANSE	54.00	39.00
IMPOSSIBLE MISSION	49.00	39.00
JUMP JET	49.00	36.00
KNIGHT GAMES	49.00	36.00
KUNG FU MASTER	49.00	39.00
LASER BASIC	69.00	49.00
LASER COMPILER	98.00	69.00
MELTDOWN	49.00	36.00
MISSION ELEVATOR	49.00	39.00
MOON CRESTA	45.00	29.90
MOVIE	45.00	32.00
OXFORD PASCAL	129.00	
PING PONG	45.00	32.00
REBELL PLANET	49.00	39.00
SABOTEUR	49.00	35.00
SAMANTHA FOX STRIP POKER	49.00	35.00
SHOGUN	49.00	39.00
SPINDIZZY	49.00	39.00
TAU CETI	45.00	35.00
THE GRAFIC ADVENTCREATOR	98.00	65.00
THE MUSIC SYSTEM	69.00	55.00
THE WAY OF THE TIGER	49.00	39.00
TOMAHAWK	49.00	39.00
TURBO ESPRIT	49.00	39.00
WORLD CUP CARNEVAL	49.00	39.00

SCHNEIDER JOYCE	
BATMAN	49.00
BLACK STAR	49.00
CLOCK CHESS 3D	49.00
COLOSSUS CHESS	49.00
CYRUSS II CHESS	49.00
SAS RAID	49.00
TEST CRICKET	49.00

ATARI 800XL	DISK	CAS
ALTERNATE REALITY	49.00	
ASYLUM	49.00	39.00
BOULDERDASH II	45.00	32.00
COLOSSUS CHESS 3.0	49.00	39.00
FIGHTER PILOT	45.00	35.00
FLIGHTSIMULATOR II	139.00	
GOONIES	49.00	39.00
JUMP JET	45.00	35.00
KAISER	69.00	
KENNEDY APPROACH	59.00	49.00
KORONIS RIFT	54.00	38.00
MERCENARY	49.00	39.00
PITSTOP II	45.00	39.00
QUIWI	45.00	
RESCUE ON FRACTALUS	54.00	39.00
SECOND CITY	39.00	29.00
SILENT SERVICE	49.00	39.00
SOLOFLIGHT II	49.00	39.00
SUMMER GAMES I	49.00	
SUPERZAXXON	49.00	39.00
TEMPLE OF APSHAI TRIOLOGY	45.00	39.00
THE EIDOLON	54.00	
THE GREAT AM ROAD RACE	54.00	39.00
THE HACKER	54.00	39.00
TIGERS IN THE SNOW	49.00	
ULTIMA III	59.00	
ULTIMA IV	69.00	

ATARI 520ST	
BLACK CAULDRON	79.00
BORROWED TIME	79.00
BRATACCAS	99.00
DEGAS	139.00
FLIP SIDE	59.00
HABAWRITER (TEXTVERARB.)	249.00
HANSE	89.00
HITCHHIKERS GUIDE	99.00
KINGS QUEST	139.00
K-SPREAD	139.00
LANDS OF HAVOC	59.00
LATTICE C-COMPILER	298.00
LITTLE COMPUTER PEOPLE	69.00
MAJOR MOTION	55.00
MCC ASSEMBLER	169.00
MCC PASCAL	259.00
MERCENARY	85.00
MINDSHADOW	79.00
MISSION MOUSE	59.00
MODULAR II	298.00
MUD PIES	59.00
MUSIK STUDIO	79.00
OPERATION HONG KONG	49.00
QUIWI	59.00
RAM (RAM-DISK)	89.00
SEKA (68000 ASSEMBLER)	139.00
SILENT SERVICE	79.00
SKULL/WEST	89.00
ST KARATE	75.00
SUNDAY	65.00
TEMPLE OF APSHAI TRIOLOGY	59.00
THE HACKER	79.00
THE PAWN	79.00
TIME BANDITS	89.00
TOP SECRET	79.00
ULTIMA II	139.00
WINTER GAMES	59.00

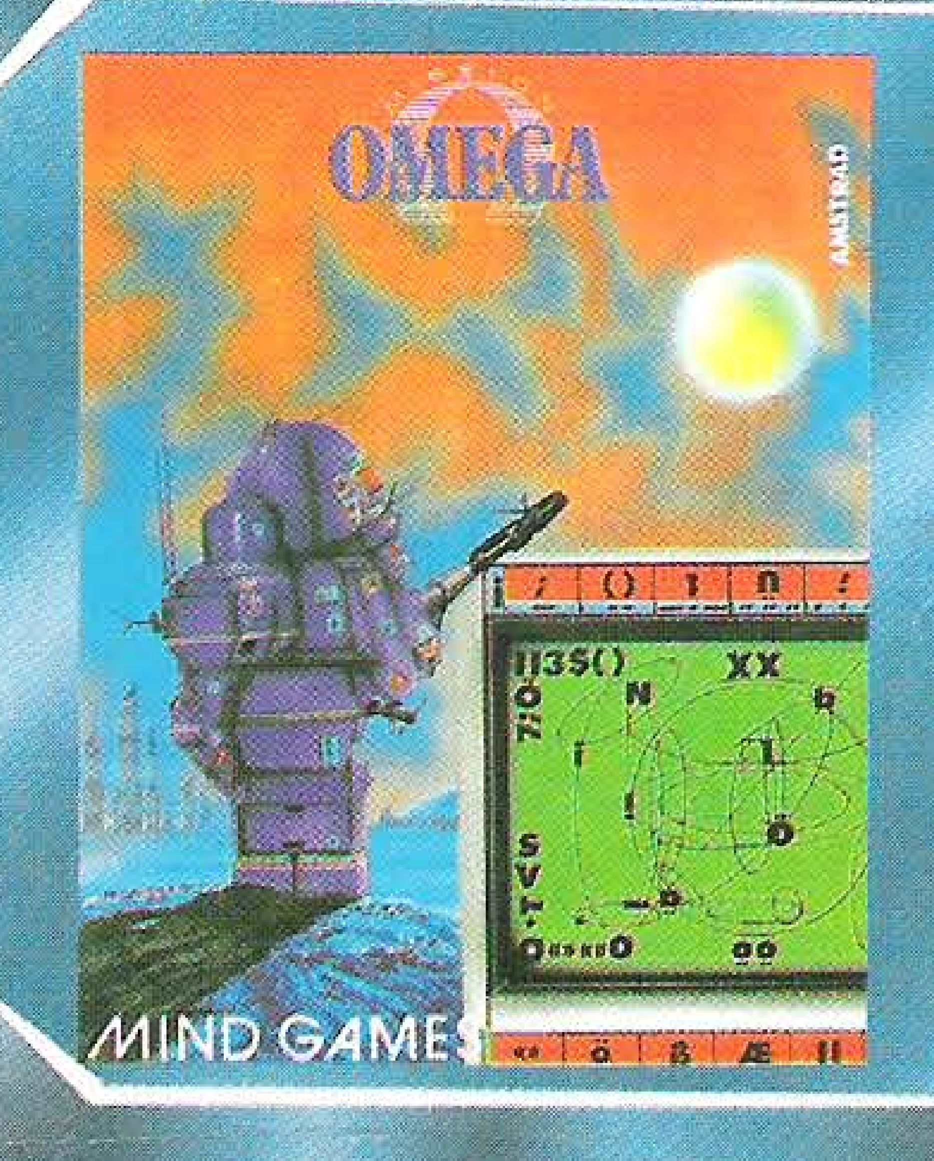
SPECTRUM	
ART STUDIO	49.00
BOMB JACK	29.00
CRITICAL MASS	32.00
ELITE	55.00
EQUINOX	39.00
FAIRLIGHT	35.00
FP COMPILER	39.00
GHOST'S 'N GOBLINS	29.00
GRAPHIC ADVENT CREATOR	79.00
IMPOSSIBLE MISSION	38.00
IVO JIMA	39.00
I. OF THE MASK	39.00
KUNG FU MASTER	35.00
LORD OF THE RINGS	55.00
MACADAM BUMPER	39.00
MINDSHADOW	39.00
MOVIE	35.00
PAPERBOY	35.00
PING PONG	32.00
PYRACURSE	35.00
REBELL PLANET	35.00
SABOTEUR	35.00
SAMANTHA FOX STRIP POKER	35.00
SUPERCHESS 3.5	37.00
TANTALUS	35.00
TAU CETI	35.00
THE WAY OF THE TIGER	39.00
TOADRUNNER	35.00
TOMAHAWK	39.00
TURBO ESPRIT	39.00
WANTED GUNFRIGHT	35.00
WINTER GAMES	35.00
WORLD CUP CARNEVAL	39.00
YIE AR KUNG FU	32.00

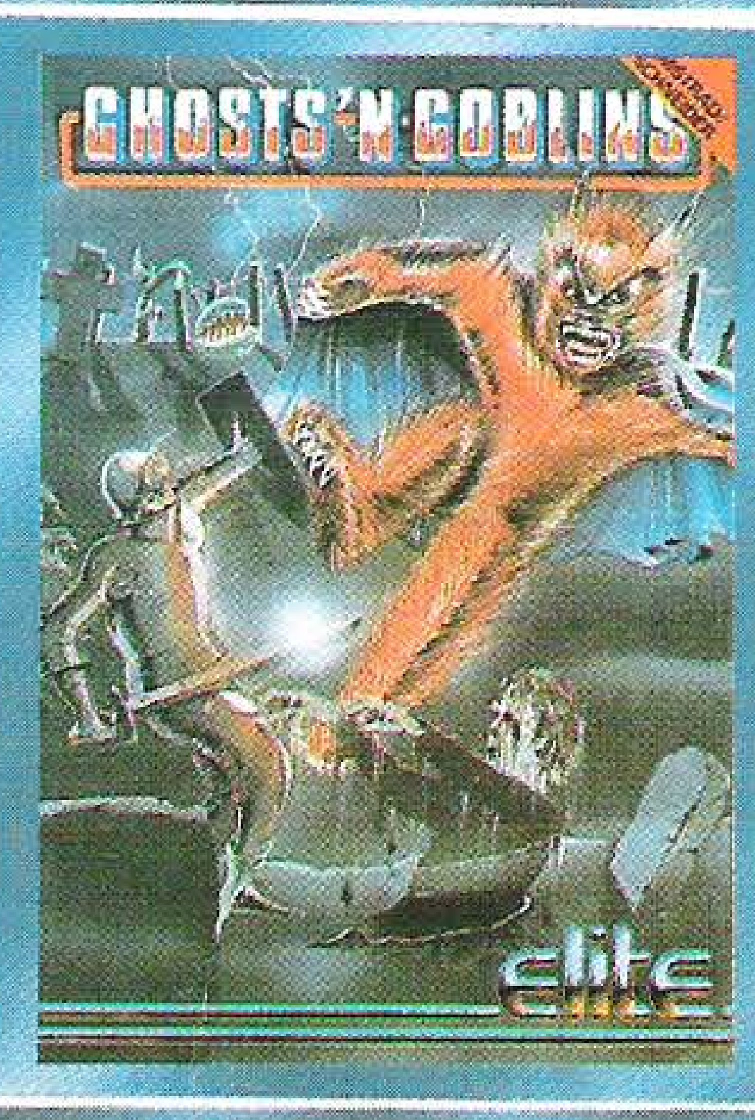
QL	
COSMOS	49.00
MORTVILLE MANOR	59.00
TECHNIQL	49.00
THE LAST KING OF ZKUL	49.00
THE LOST PHARAOH	49.00
WANDERER	59.00
WEST	49.00
WORKBENCH ASSEMBLER	49.00
WROOM	49.00

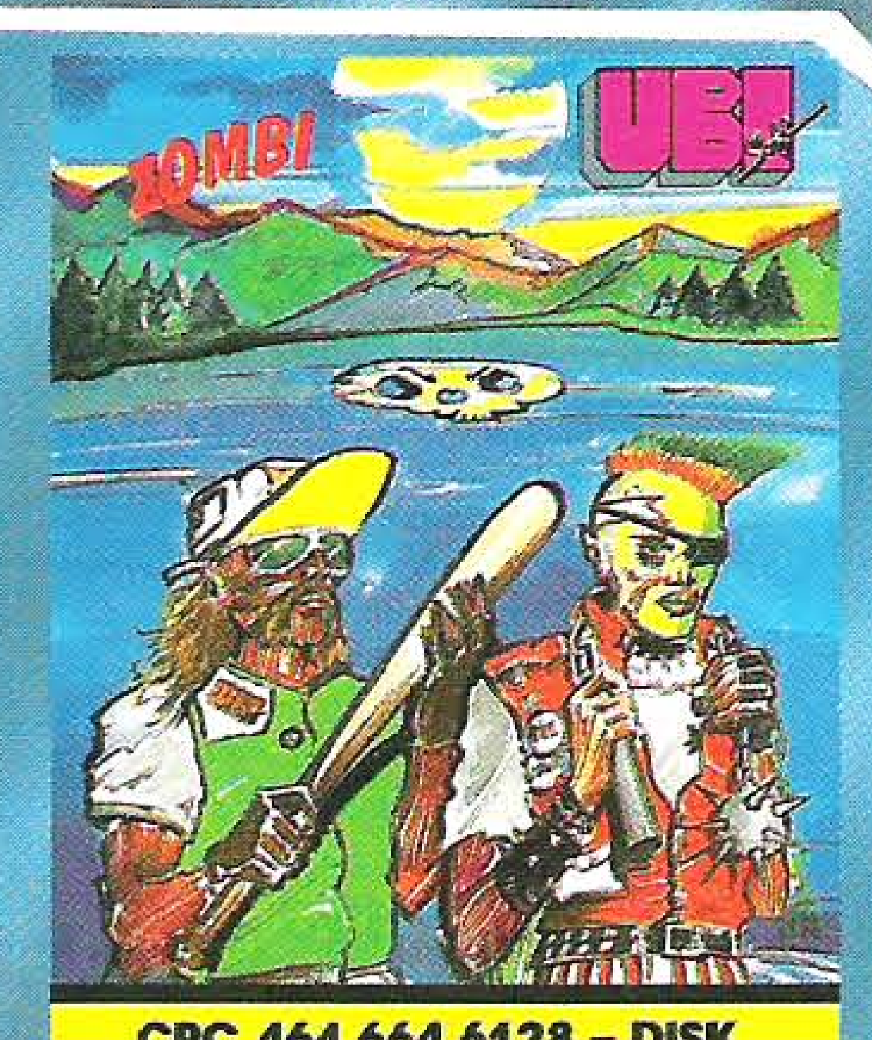
AMIGA	
ANALYZE	349.00
ARCHON	69.00
ARCHON II	85.00
ARTICFOX	85.90
BORROWED TIME	79.00
BRATACCAS	79.00
DE LUX PAINT	219.00
DE LUX PRINT	248.00
HACKER	79.00
IMAGES	198.00
K SEKA	139.00
LITTLE COMPUTER PEOPLE	79.00
MARBLE MADNESS	69.00
MINDSHADOW	79.00
MUSIK STUDIO	85.00
ONE ON ONE	85.00
SEVEN CITIES OF GOLD	85.00
SILENT SERVICE	85.00
TEMPLE OF APSHAI	69.00
TEMPLE OF APSHAI TRILOGY	69.00
WINTER GAMES	69.00

IBM	
CLIP ART COLLECTION I	99.00
FAX	49.00
GRAFICS LIBRARY II	75.00
GRAFICS LIBRARY I	75.00
HITCHHIKERS GUIDE	119.00
JET	149.00
MURDER ON THE ZINDERNEUF	129.00
PITSTOP II	49.00
PRINT SHOP	129.00
ROGUE	49.00
SEVEN CITIES OF GOLD	79.00
TEMPLE OF APSHAI	49.00
THE NEWSROOM	159.00

Fordern Sie bitte unbedingt unsere neueste kostenlose Preisliste an!







Spiele-Fans, aufgepaßt!

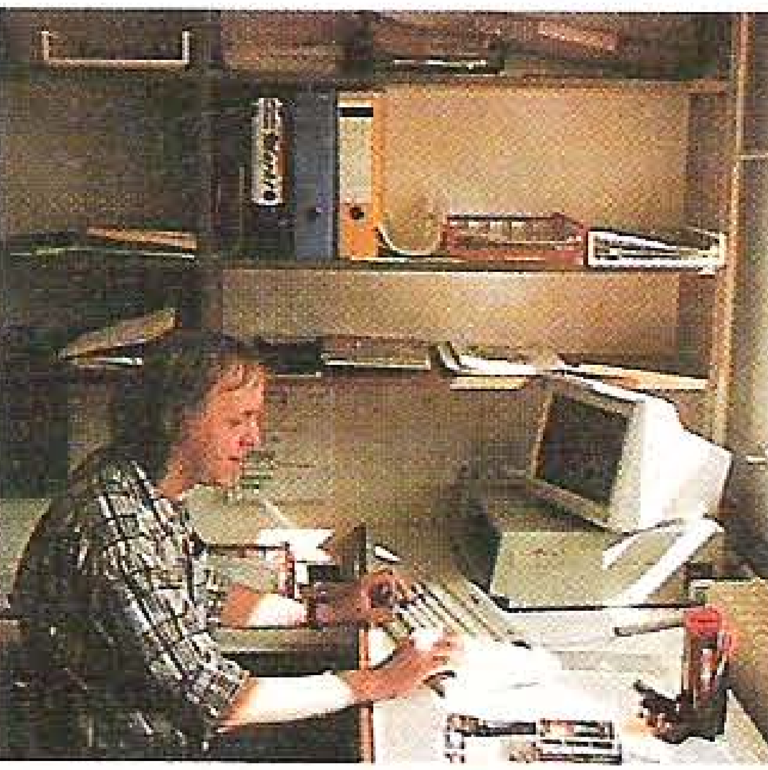
Die Darstellung der Testergebnisse

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.

Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.

Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns, „Noten" von 0 bis 10 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorzustellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

In jüngster Zeit tauchten immer wieder einige Anfragen auf, die sich auf die ASM-Bewertungen bezogen. Unsere Leserschaft hat sich zu diesem Thema geäußert und rege Anteilnahme bekundet. So wurden Stimmen laut, die sich für eine etwas anders angesetzte Wertung aussprachen. Wir möchten Ihnen, liebe Freunde, daher die Gelegenheit geben, uns Ihre Meinung zu diesem Punkt, aber auch Anregungen zu anderen Themen mitzuteilen (Näheres entnehmen Sie bitte der Seite 22!).
Schon in der letzten Ausgabe hatte die Redaktion darauf hingewiesen, daß bei der Betrachtung und Beurteilung eines Spiels oder Utility's unsere „Tester" ganz nach ihrem persönlichen Empfinden – also subjektiv – ihre Entscheidung trafen. Diese „Form der Subjektivität" läßt sich bei keinem Individuum ganz ausschließen. Also auch bei unseren Jungs nicht. Denn: Jeder, der sich daran macht, eine Kritik, ganz gleich, ob negativer oder positiver Art, über ein Waschmittel, einen Video-Rekorder, eine Theater-Aufführung oder eben über Software zu verfassen, unterliegt persönlichen Einschätzungen, der Spontaneität, verfällt in Begeisterung, hat Vergleichsmöglichkeiten (Erfahrungen im Umgang mit dem Genre) und dergleichen mehr.
Jeder Journalist hat das uneingeschränkte Recht, die Dinge so zu sehen, wie sie sich ihm darstellen. Es versteht sich von selbst, daß nach bestem Wissen und Gewissen gehandelt wird. Das, was der Journalist schreibt, ist das Ergebnis seiner Recherchen und seiner Urteilsfähigkeit, die ihm leider bisweilen von seiten anderer abgesprochen wird. Aber: dieses „Problem" kennen auch andere Redakteure bei Fachzeitschriften. Man denke nur an die Kollegen von der Sport-Presse. Holger Hintze aus Berlin hatte in der ASM-Feedback-Rubrik der letzten Ausgabe betont: „. . . meiner Meinung nach braucht eigentlich kaum etwas verändert zu werden, zumal man es sowieso nicht jedem rechtmachen kann!"



Zu einem anderen Thema: Wie Sie als aufmerksamer ASM-Leser vielleicht schon bemerkt haben, versuchen wir ständig, den allerneusten Software-Informationen hinterherzujagen. Wir sind als erstes deutsches „Spiele-Magazin" seit März dieses Jahres auf dem Markt und haben uns bereits einen gewaltigen Vorsprung auf diesem Sektor gesichert. Unsere Redaktion – und die Zahl der freien Mitarbeiter – mußte personell aufgestockt werden, da wir sonst der zahlreichen zu tätigenden Telefonate und Korrespondenz nicht Herr geworden wären. Wir sind immer am Ball, testen für Sie die aktuellsten Spiele und Anwenderprogramme und finden für unsere Leser die neuesten Facts über Neuerscheinungen. So hatten wir den Spielhallen-Hit „Paperboy" vorab in der „Hölle" getestet und die Infos vom Hersteller berücksichtigt.
Was erwartet Sie in absehbarer Zukunft? Hier einige Beispiele:

- ★ *Recherchen „vor Ort" (bereits geschehen beim Spiel „Werner". Die Kollegen hatten sich eigens dafür direkt zur „Quelle" begeben, um den Programmierern und „Sound-Magiern" mal über die Schulter zu schauen – siehe Ausgabe ASM 7/86)*
- ★ *die Verbindungen zum amerikanischen (verstärkt Atari XL/XE/ST-Software) und französischen Markt werden weiter ausgebaut*
- ★ *wir werden voraussichtlich ab Januar '87 im monatlichen Rhythmus erscheinen*
- ★ *es wird noch mehr Rubriken und einige Veränderungen geben, die Sie als Leser selbst mitbestimmen werden; die Informationsfülle wird gesteigert werden, was allein Ihnen als Leser zugute kommen wird.*

Wir wissen, daß wir Ihr Vertrauen haben. Diese gute Basis verpflichtet uns zu ständigen Bemühungen, den erreichten Standard noch weiter anzuheben. Denn: „Wer rastet, rostet!" An dieser Stelle möchten wir noch einmal allen ASM-Lesern danken, die uns durch Ihre Kritik auf den einzig richtigen Weg geführt haben! Wir sind ein Magazin des Lesers; wir schreiben nicht für uns selbst!

Ihre ASM-Redaktion

Wie immer in ASM:
WETTBEWERBE!

TRAP .... ***S. 10***
„SPIEGELEIER" ...... ***S. 25***
LASER GENIUS .... ***S. 59***
„MISSION WERNER" . ***S. 81***



micro-partner

Hallo ASM-Redaktion !
Wir, das micro-partner Team möchten euch einmal herzlich für eure tolle Anteilnahme bei der Erstellung unserer Produkte danken. Bei der Entwicklung von "Werner" habt Ihr schon von Anfang an großes Interesse an unserer Arbeit gezeigt und durch manchen guten Rat an der Qualität des Spieles mitgewirkt. Auch habt Ihr keine Wege gescheut, um mit Brösel, dem Künstler selbst zu sprechen und somit die ganze Entwicklungsgeschichte vom Entwurf und Ideengebung über Realisation und schließlich Vermarktung zu verfolgen. Als besonders lobenswert empfinden wir auch eure rasche, aktuelle Berichterstattung, die interessante Neuigkeiten bringt und auch nicht davor zurückschreckt, ein wirklich mieses Spiel zu zerreißen.
Überhaupt sehen wir eure Zeitschrift als sehr positiv an, da sie durch Ihre Themenvielfalt endlich Überblick verschafft und viele wichtige Hintergrundinformationen gibt. Unserer Meinung nach sollte die ASM in keinem Spielerhaushalt fehlen !
Viel Glück für die Zukunft,
euer micro-partner Team

ASM – DER INHALT

Action Games	6
TRAP – das Super-Spiel 10 Disk. und 10 Kass. zu gewinnen	10
Feedback – die Leser-Seite	19
Wir setzen auf Euch!	22
„Leid-Artikel"-Reaktionen	23
JET-SET – „Ein Platz für große Tiere", heute: Mike Krüger (u. a. 10 Platten zu verlosen)	24
„Volltreffer" – die High-Scores	26
Flop des Tages: JAIL BREAK	32
Oldie but Goodie: EVERYONE'S A WALLY	38
Nachrichten-Telegramm	40
Im Blickpunkt: Tarzan	45
User friendly – alles für den Anwender	ab 46
Sonderthema: Motorrad	50

39 Die Software-Hitparade HOTLINE

„Laser Genius" – das starke Anwenderprogramm wird verschenkt	59
Der „Leid-Artikel": Spectrum	60
Die ASM-Schachecke	62
Strategie- und Denkspiele	65
ASM-Adventure-Corner	70
Boggit: die lustigen Sprüche	75
ASM-Kleinanzeigenmarkt	76
micro partner im Interview	81
Im Blickpunkt: Trivial Pursuit	81
„Secret-Service" – Tips für Insider und Freaks	86
Education-Lernprogramme	93
„Music Box" – Sounds aus dem Computer	95
„Game Over" – Kontaktadressen	97/98



Hier die Maße von Sam Fox persönlich: 95, 59, 87! **1. Preis:** Wilhelm Jordan, Marburg. **Disketten:** Jörg Leis, Selloitz. Stefan Jung Kunst, Kulmbach. Sieglinde Fünfer, Würzburg. Ralph Heyendecker, Arnsberg 1. Frank Dotzdauer-Klier, Hösbach. Lars Hertweg, Großheubach. Karl-H. Gausler, Ochtrup. Dirk Moeske, Langelsheim 1. Gerd Mayer, Bopfingen-Kerkingen. Christian Schmied, Düsseldorf. **Kassetten:** Helge Ziesauer, Oldenburg/Holstein. Jens Holzer, Trossingen. Torsten Risch, Schauenburg 2. Heiko Mergard, Kassel. Meik Schneider, Nienburg/W. Rolf Crisovan, Altdorf, Schweiz. Bettina Friedrichs, Aurich. Thomas Belchaus, Rüsselsheim. Klaus Hallhuber, Pocking. Thomas Türk, Boxdorf. Michael Mahle, Wangen. Gerhard Pauli, Hohenau. Kai Uwe Katzur, Pattensen 5. Christian Blömer, Löningen. Frank Schober, München 83. Thomas Bäuerle, Marbach/N. Thorsten Dzierma, Bochum 6. Andreas Müller, Olching. Florian Kuhlmann, Hagen-Garenfeld. Jörg Mevius, Sinzing.

● es... Si... tio... Te...
MISSION OMEGA
HEADCOACH

● „Live aus London
UCHI MATA
von Martech

● „Ballern mit Syste...
TRAP (Beachten S...
auch unseren
Wettbewerb!)

● Zwei Neue „im Bl...
TARZAN & TRIVIA...

● Bei micro partner
gibt's auch was
zu gewinnen!

MSX: Artur Bilke, Voerde 1. Stefan Noth, Interlaken, Schweiz. Eike Sauer, Berlin 20. Frank Pröhl, Salzhausen. Jörg Holzschuh, Leinfelden – Echt 1. Sibylle Wobmann, Reussbühl. Andreas Herbrüggen, Rösrath. Patrick Joas, St. Ingbert. Christoph Vorbach, Wangen i. Allg. Ralf Vielguth, Thedinghausen. Christian Richter, Wien, Österreich. Birgit Mann, Carlsberg 1. Thomas Bombardi, Höckenschwand. Mark Oberrauter, Freistritz/Drau, Österreich. Stefan Müller, Berlin 42. **ZX Spectrum:** Angelika Scholz, Mainz. Ralf Bergmann, Ulm 11. Mario Sostmann, Calden 1. Franz Rottinger, Schwabmünchen. Heinz Sauvageot, Marburg. Eric Zimmermann, Langenargen. Xaver Kaiser, Viersen 1. Uwe Bullermann, Winhöring. Markus Klöker, Recklinghausen. Gerald Wode, Hamburg 80. Carsten Hupaff, Kaltenkirchen. Ralf Sandforth, Paderborn. Ingo Beyritz, Grünendeich. Ute Ellermann, Adendorf. Matthias Tanzer, Kitzingen. Robert Fillips, Kornwestheim. Helmut Niessen, Gladbeck. Meinhard Siegmundt, Salzgitter 51. Stefan Lorsch, Essen 1. Martin Pieczonka, Bochum 1. Dieter Pietsch, Böblingen. Hans-Eberhard Bucher, Hornberg. Jörg Weißing, Vreden. Jens Tiedemann, Meckenheim. Torsten Zimmer, Gescher. Norman Kleinknecht, Schwaig b. Nürnberg 1. Frank Dippe, Augsburg. Rainer Gerken, Krummhörn 1. Ulrich Arnold, Eschwege. Heinz-Theo Lübben, Sulingen. **Schneider:** Christian Neuls, Sohren. Frank Mortsiefer, Wuppertal 1. Günter Fritz, Bremerhaven. Ute Grüner, Ködnitz. Martin Limpinsel, Essen 13. René Quakernock, Verl 1. Rosemarie Stommelen, Köln 71. Thomas Feldl, Germering. Karsten Husen, Dortmund 13. Henning Loth, Hannover 51. Heide Brinkmeier, Barntrup. Silvio Arpagaus, Laax, Schweiz. Klaus Herrmann, Tübingen. Udo C. Hoffmann, Köln 51. Michael Ehrreich, Altenmarkt, Österreich. Manuela Mackowiak, Castrop-Rauxel. Dirk Steitz, Augsburg 22. Dieter Beck, Steinenbronn. W. Heinemann, Wetter-4/Wengern. Andreas Borchmann, Linden 2. Hein Jureczko, Horb 1. Klaus-Jürgen Neumann, Ffm.-Bornheim. Falko Wanke, Eiterfeld 1. Christian Haunstein, Karlsruhe 21. Peter Ruchte, Gundelfingen. Frank Forst, Lahr. Wolfgang Weber, Augsburg. Rainer Müller, Bad Dürrheim. Walter Bathke, Osnabrück. Emil Preßler, Weinheim.

● Auf dem Weg zur künstlichen Intelligenz-TURBO PROLOG 54

● PRINT SHOP und PRINT MASTER – ein Vergleich 47

● WORLD GEOGRAPHY Interessantes Lern-Programm 95

...er-
...nte
...la-
...n im
...67

...7

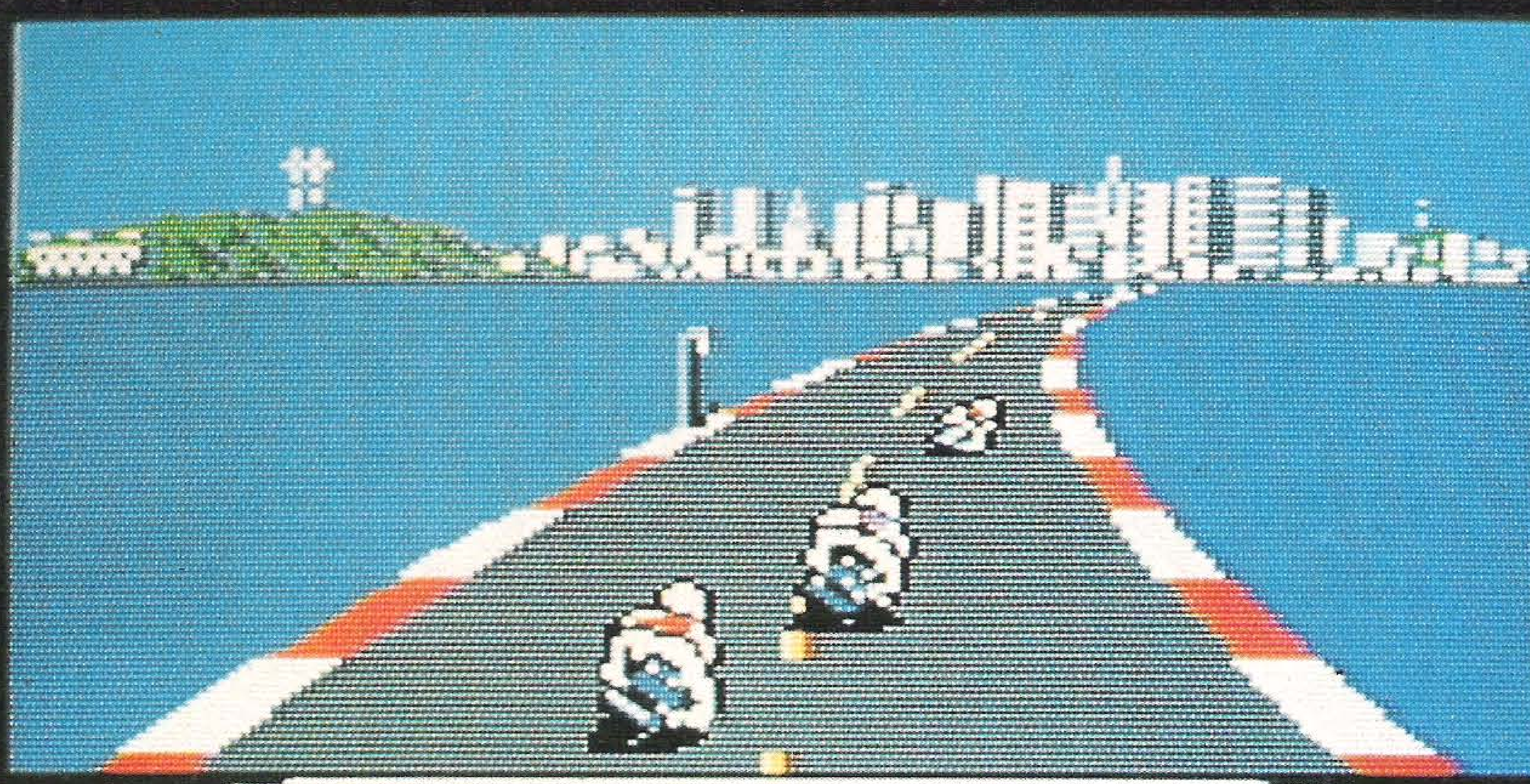
...6

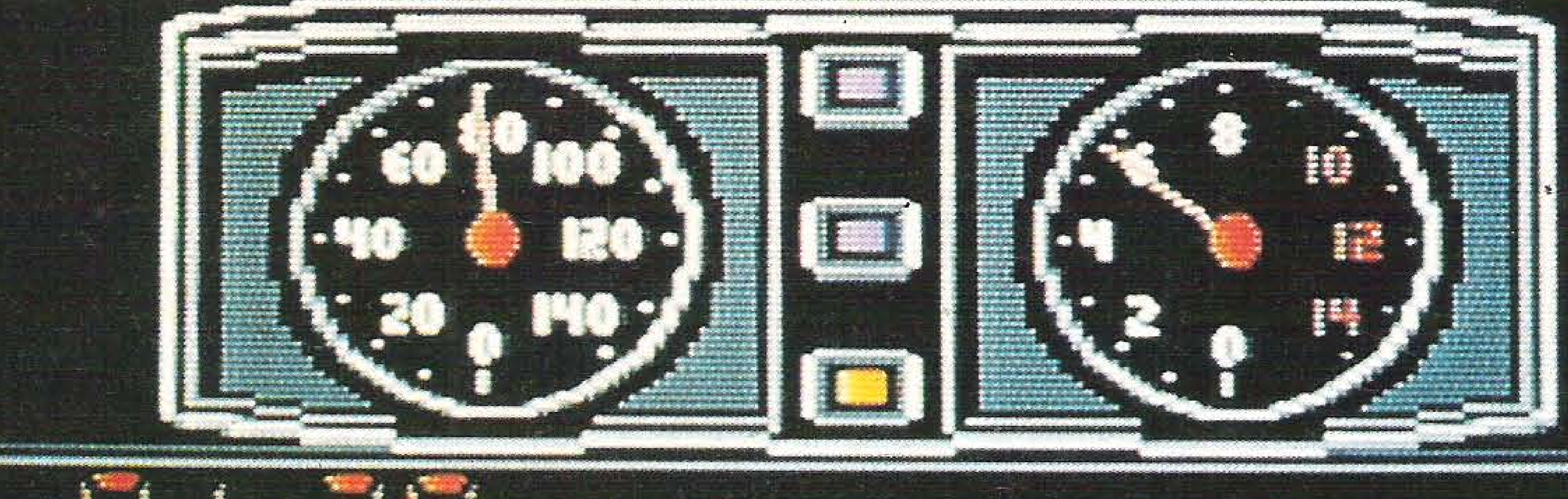
...punkt":
...PURSUIT
...45/81

...81

● Schaurig schönes Adventure – DRACULA 70

● „Der Widerspenstigen Zähmung": PARALLAX 14





● Rasanz, Tempo, Dramatik auf dem „Moto-Bike" 50

20 GAME KILLER für: Alexander Eiden, Bietigheim-Biss. Henning Küster, Niebüll-NF. Michael Marquardt, Wolfsburg 12. Norbert Reif, Bad Hersfeld. Wolfgang Müller, Elmshorn. Helmut Becker, Stuttgart. Thomas Huber, Kirchlengern 4. Carsten Eikkenroth, Bad Münder 2. Oliver Kuhn, Wildeshausen. Stefan Bernhard, München 71. Barbara Bieri, Adligenswil, Schweiz. Patrick Murmann, Schwabach. Marco Quaranta, Wolfenbüttel. Jochen Römer, Gudensberg. Sven Weißleder, Neustadt in Holst. Harald Sams, Fürth. Marco Offermann, Berlin 39. Hans Lammerz, Saarbrücken 3. Michael Möller, Heiligenhafen. Manfred Dittrich, Neumarkt St. Veit.



IMPRESSUM

Aktueller Software Markt
ASM
TRONIC-Verlag
Stad 35
D-3440 Eschwege
Tel.: (0 56 51) 3 00 11
Fax: (0 56 51) 3 00 14

● **Herausgeber:** Axel Credé (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (mk) ● **ASM-Redaktion:** Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Thomas Brandt (tb), Siggi Görk (sg), Uwe Knierim (uk), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (O.S.) ● **Freie Mitarbeiter:** Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), hine, j.b., cat, C. E. French (c.e.f.) und max. ● **Titel:** F. P. Fischer, Bad Hersfeld ● **Layout:** B. M. Newdon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hatmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **(Büro Diessen):** Lutz Boden, Madcom GmbH, Langäcker 15A, 8918 Diessen 3. Tel.: (08 87) 55 24. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Kratzenberg, Heike Rabe ● **Urheberrecht:** Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,– DM; das Abonnement (neun Ausgaben pro Jahr) im Inland 49,– DM, für das Ausland 65,– DM.



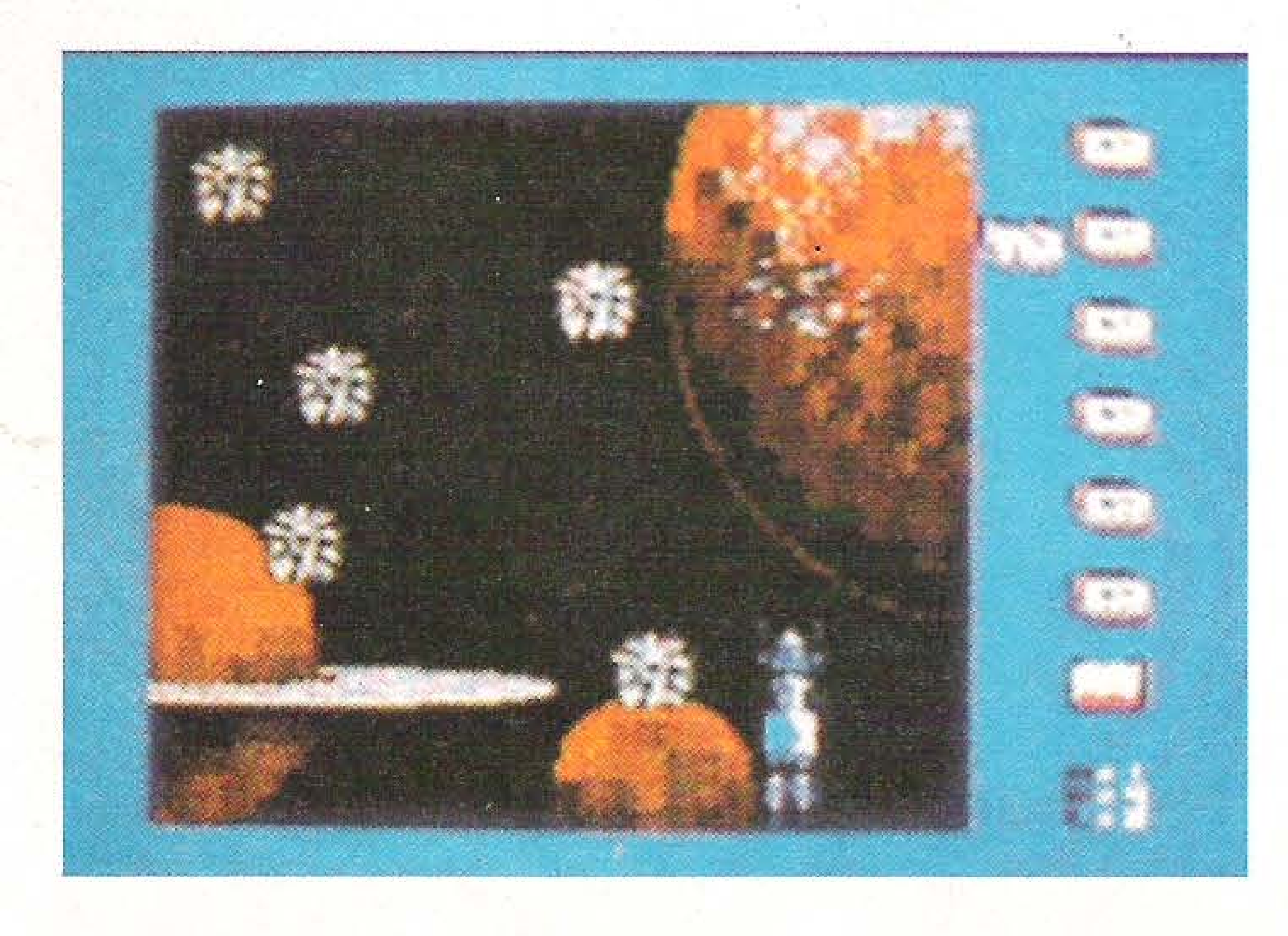
Vorsicht, Falle!

Programm: Trap, **System:** C-64, **Preis:** (Kass. oder Disc) 39 Mark, **Hersteller:** Alligata Software, Sheffield, **Vertrieb:** Rushware, Kaarst.

TRAP heißt das neueste Produkt, mit dem **ALLIGATA** den Markt bereichert. Es handelt sich bei diesem Programm um ein typisches Weltraumspiel mit senkrecht scrollendem Bildschirm. Jedenfalls auf den ersten Blick.
Betrachtet man das Spiel genauer, so stellt man fest, daß eine alte Spielidee recht gut umgesetzt wurde. Tony Crowther, der Programmierer des Spiels, hat einiges an Grafik und Soundeffekten verwirklicht. Der Sound beschränkt sich während des Spielgeschehens zwar auf ein paar Schuß- und Explosionsgeräusche, doch sind diese so programmiert, daß sie weder mit der Zeit langweilig noch aufdringlich werden. Der Effekt am Ende eines Games kann einen Spieler beim ersten Spiel erschrecken, denn da die auftretenden Geräusche während des Spiels relativ leise sind, wird man die Lautstärke am Monitor erhöhen, was beim GAME OVER dazu führt, daß einem im wahrsten Sinne des Wortes „das Blech wegfliegt".
Überhaupt kann sich der Sound, vor allen Dingen die Titelmelodie (oder sollte ich besser sagen die Titelsymphonie?), hören lassen. Was die Mitarbeiter von WE M.U.S.I.K., die in letzter Zeit auf dem Soundsektor für Furore sorgen, da aus dem SID des C-64 herausgeholt haben, ist kaum noch zu überbieten. Neun Minuten(!) lang wird der Spieler mit den tollsten Musikeffekten „bearbeitet", die man eigentlich eher von einem Synthesizer als von einem Computer erwartet hätte. Allerdings muß man die dargebotene Musikrichtung mögen, um sie richtig zu genießen.



Aus diesem Grund habe ich mich entschlossen, diesmal nicht so sehr die Melodie zu bewerten, sondern mehr die programmtechnische Leistung, für die ich getrost die Höchstnote vergeben konnte.
Huch, die Titelgrafik hat es in sich! Man sieht ein aufgeschlagenes Buch, auf dessen Innenseiten Szenen aus dem Spielgeschehen ablaufen. Ist eine dieser Szenen beendet, so wird die Seite umgeblättert, was in einer sagenhaften Grafikdarstellung geschieht.



Kommen wir nun zum eigentlichen Spiel: Wie bereits weiter oben beschrieben, ist die Idee des Spiels weder neu noch sehr originell, wurde allerdings gut in Szene gesetzt. Nach dem Start aus einem Hangar fliegt man zuerst ein Stück durch den Weltraum, in dem es von Meteoriten nur so wimmelt. Danach geht es weiter über verschiedene Landschaften, die übrigens einen gewissen 3D-Effekt beinhalten, um dort beispielsweise Aliens und ähnliche Angreifer abzuschießen, Bunker zu bombardieren, Fracht aufzunehmen oder Menschen zu retten. Bei all diesen Aktionen kann es bisweilen vorkommen, daß einem der Sprit ausgeht, was sehr schnell geschieht: Der Tank hat ein kleines Volumen.
Hat man dies überstanden, so gibt es noch 2 weitere Level, über die ich ab dieser Stelle allerdings nichts verraten möchte, um einem potentiellen Käufer nicht die Spannung zu nehmen. Nur so viel, auch diese Level sind gut umgesetzt worden. Trap ist sicherlich kein Spiel der Spitzenklasse, wer aber Spaß an Actionspielen hat, die eine hohe Geschicklichkeit verlangen, dem sei Trap wärmstens empfohlen!

Ottfried Schmidt

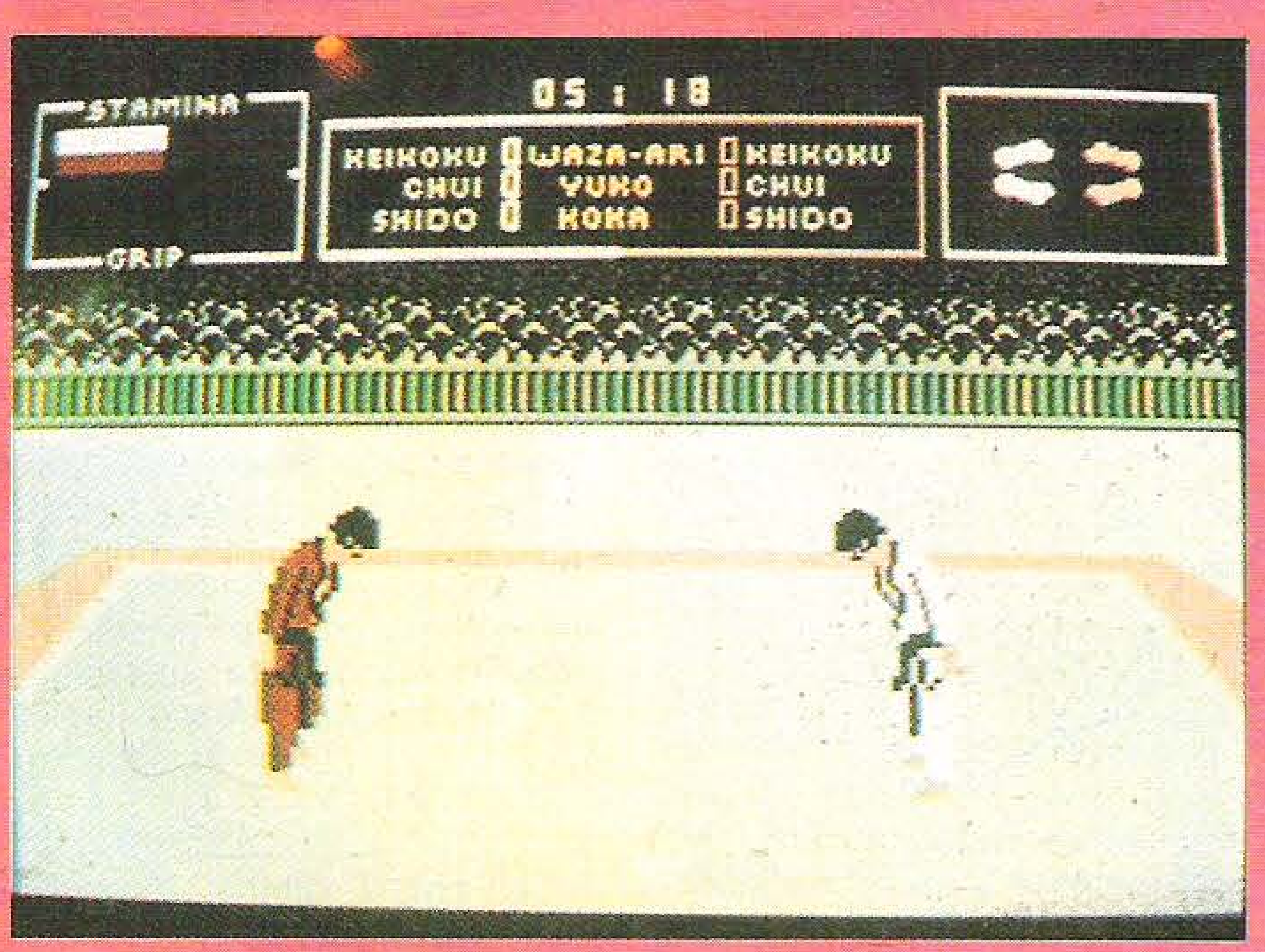
Grafik	**9**
Sound	**10**
Spielidee	**4**
Spielmotivation	**8**

Liebe Leser!
ASM hat auch diesmal wieder einige Knüller für Sie auf Lager. Einer davon: je 10 Kassetten und 10 Disketten des Spieles TRAP warten auf ihre Gewinner! Alles weitere auf Seite 10.

Perfekte Form der „Selbstverteidigung"

Programm: Uchi Mata, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, MSX, **Preis:** Spectrum (30 Mark); MSX (33 Mark); C-64 (Disc: 45 Mark) / (Kass: 35 Mark); Schneider (Disc: 49 Mark)/ (Kass: 35 Mark), **Hersteller:** Martech, Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE.,

Von sogenannten „martialischen Spielen" werden die Software-Freunde in der letzten Zeit geradezu überhäuft. Natürlich werden auch kleinere Firmen, besser: Software-Häuser, in den Sog des Trends gerissen. Was dabei herauskam (qualitätsmäßig), wissen wir nur allzugut. Nun aber scheint sich ein neues Programm durchzusetzen, von dem ich die C-64-Version getestet und die anderen nur mit einem flüchtigen Blick gestreift habe. Die Rede ist von **UCHI MATA**, einem Judo-Programm, das von **MARTECH** entwickelt wurde.



Brian Jacks, einer der besten britischen Judo-Champs, hat bei der Produktion Hilfestellung geleistet. Was dabei herauskam, ist eine perfekte Umsetzung des bekanntesten Kampfsportes auf den Computer-Bildschirm! Die Grafik und der Sound sind so gut, daß man sofort von der Atmosphäre gefangen wird. Die Figuren sind hervorragend animiert, der Screen ist sehr übersichtlich (Anzeige der Ausdauer, der Fußstellung und der erzielten Leistungen).

A propos „Leistungen": Die Würfe, die zu Punkten führen, werden „judogemäß" durch „Uchi Mata", „Tomoe-Nage", „O-Soto-Gari" und anderes erzielt. Besonders hervorzuheben ist die Liebe zum Detail, die Martech bewiesen hat: So können die einzelnen Charaktere „computergenau" gesteuert werden. Die Bewegungen sind nicht eingeschränkt, Griffe können herrlich angesetzt werden, und das Herumwirbeln des Gegners ist sehr bald für den geübten „Judoka" kein Problem mehr!

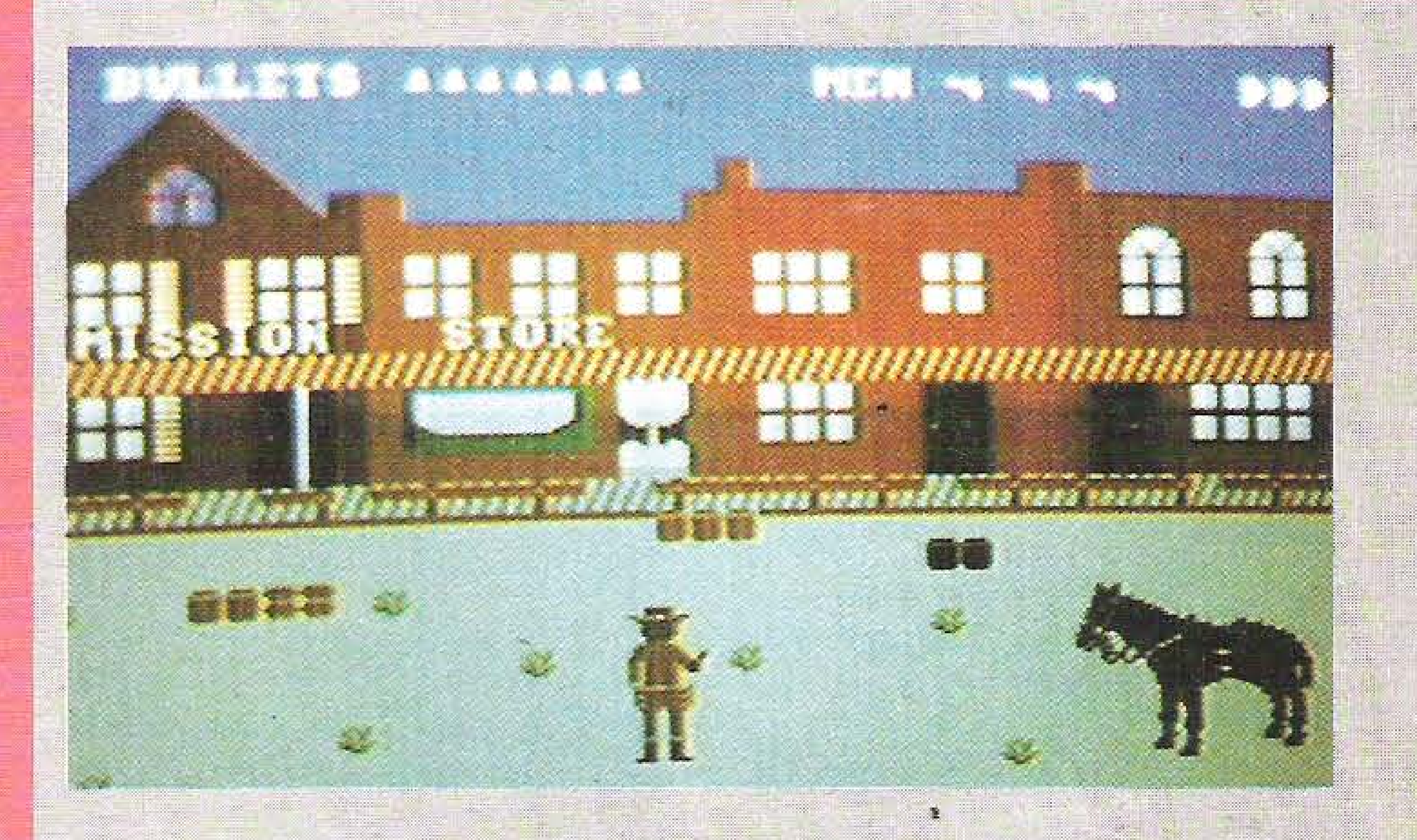
Sehr schön ist auch das „schmückende Beiwerk": Der Mattenrichter (heißt der beim Judo eigentlich so?) wird Ihre Aktionen beobachten und bewerten. Auf der elektronischen Anzeige sehen Sie nun, wie es um Sie steht.

UCHI MATA bietet Ihnen die Möglichkeit, allein gegen den Computer anzutreten. Sie können aber auch zu Zweien spielen. Die Joystick-Steuerung ist phantastisch gut. So können Sie sehr exakt den Kontrahenten greifen, ihn „verdrehen" oder durch die Luft wirbeln.

Ich meine, daß dieses Spiel hervorragend gelungen ist. Der Sound stimmt (nicht aufdringlich!), es ist kein brutales Kampfspiel, es fließt kein Blut (höchstens Schweiß!). Besonders empfehlenswert!

Manfred Kleimann vom Martech-Stand der London-Messe 1986

Uchi Mata soll Anfang Oktober auf dem Markt sein!

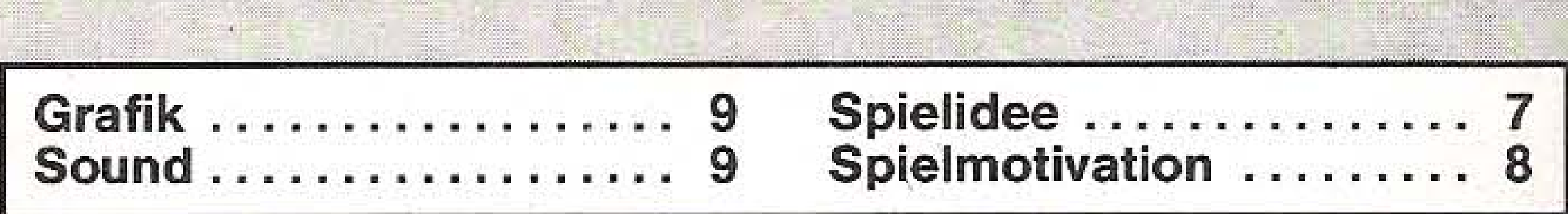


Alt, aber „Wanted"!

Programm: Gunslinger, **System:** Commodore 16, **Preis:** 29 Mark, **Hersteller:** Tynesoft, England, **Vertrieb:** Joysoft, Düsseldorf.

GUNSLINGER vom Software-Haus **TYNESOFT** ist zwar nicht mehr ganz „taufrisch", ist aber gerade jetzt wieder im Gespräch! Nach 7:50 min Ladezeit war ich gespannt auf dieses Wild-West-Programm. Enttäuscht bin ich wahrlich nicht von diesem Spiel, in dem der berüchtigte Jesse James die Hauptrolle spielt. In einer grafisch sehr gut dargestellten Stadt läuft Jesse hin und her, um diversen Leuten den Garaus zu machen. Sieben Patronen stehen pro Leben (drei an der Zahl) zur Verfügung. Wenn man „auftanken" will, muß man Jesse zu seinem Pferd lenken und dann in die Satteltasche greifen. Streiten kann man darüber, ob in diesem Spiel das Töten von Menschen verharmlost wird. Hier schließe ich mich **Stefan Swiergiel** an, die „schwarze Liste" abzuschaffen. Wenn jemand ein indiziertes Spiel haben will, dann bekommt er es auch. „Gunslinger" gehört meiner Meinung nach nicht auf diese Liste, daß die Brutalität nicht so groß ist wie bei „Beach Head", „Rambo" oder „Commando". Hier werden die Personen „nur" mit einer alten Wild-West-Pistole erschossen, und danach sind sie halt nicht mehr zu sehen. Doch dies soll nicht zur Grundsatz-Diskussion werden; deshalb zur Bewertung...

Lothar Hausfeld



Grafik	9	**Spielidee**	7
Sound	9	**Spielmotivation**	8

„After Eight“: Zwei C-16-Sammlungen

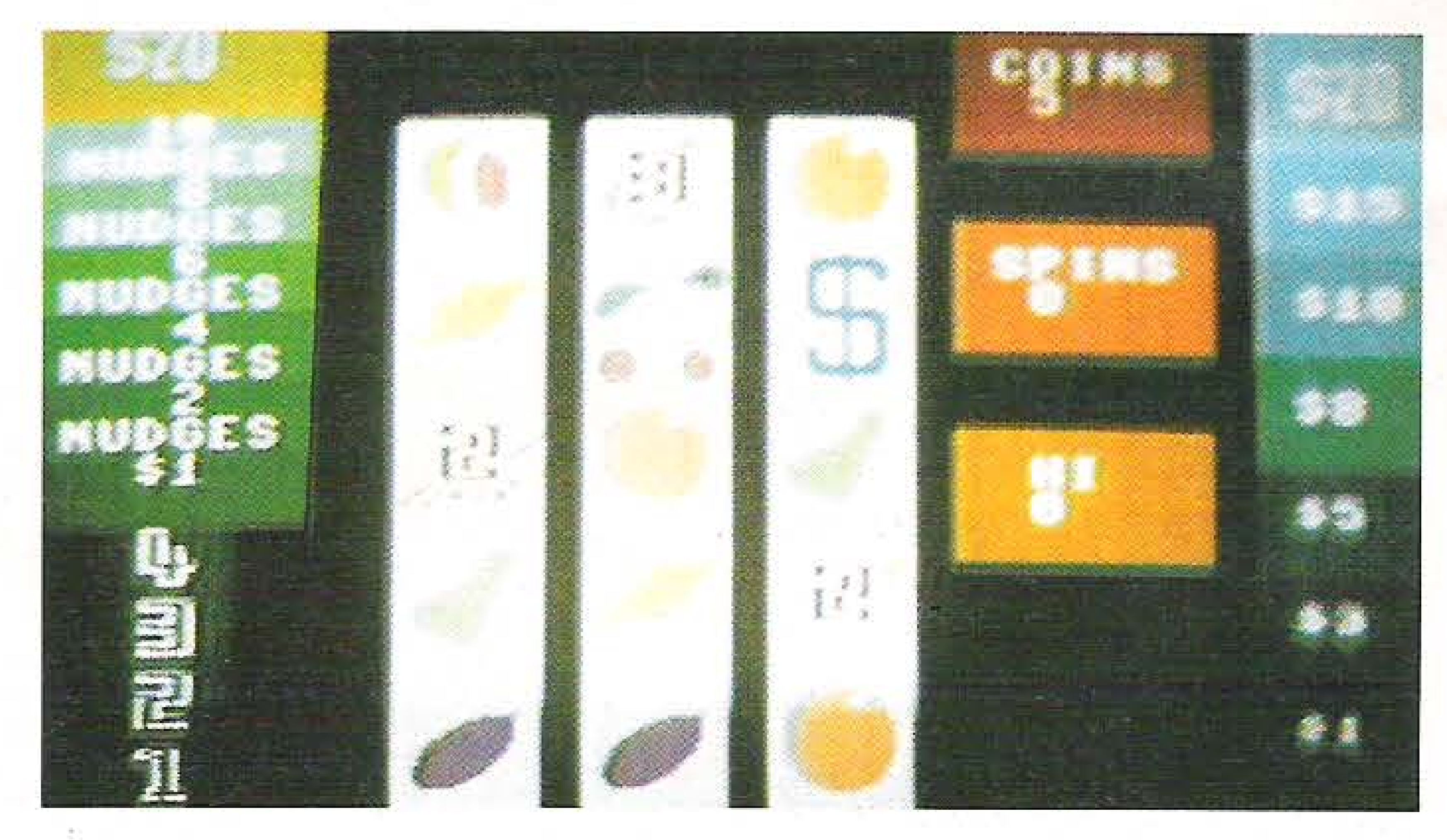
Programme: Classic II & Favourite Four, **System:** Commodore 16, **Preise:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics (Classics II) & Anirog (Favourite Four), **Vertrieb:** Rush Ware, T.S. Datensysteme und andere.

Acht Spiele, zwei Spielesammlungen. Wie immer zu einem günstigen Preis. Doch können die Spiele dennoch überzeugen? Der folgende Test deckt die Schwächen einzelner Spiele auf, läßt aber auch die positiven Seiten der Programme nicht ungenannt.

Die Namen der Spielesammlungen - auch „Compilations“ genannt - sind zunächst einmal irreführend. Weder die einen (die „klassischen“) noch die anderen (die „favorisierten“) konnte ich in einer Hitparade erblicken (außer vielleicht „Flight Path 737“ oder „Moon Buggy“). Doch zumindest **ANIROG** könnte mit **FAVOURITE FOUR** so langsam ein großer Schlag gelingen. Es fängt mit dem **Flight Path 737** an. Wie schon in der ASM-Ausgabe 4/86 ist das Spiel zu recht zu loben! Von der Grafik über die Handhabung bis zum Spielwert - eine gelungene Simulation.
Als Anfänger kann man natürlich seine Probleme bekommen. Doch die gute deutsche Anleitung sorgt bald für Klarheit. So kann man sich hocharbeiten, vom ersten Alleinflug bis zum „Profi“.
Moon Buggy, der einstige Spielautomaten-Renner folgt: Die Grafik ist gut, die Schußgeräusche können sich hören lassen, und auch nach mehreren Teststunden wurde das Spiel nicht langweilig. Mit Ihrem ATMB (All Terrain Moon Buggy) müssen Sie über eine Kraterlandschaft „heizen“. Doch Vorsicht: Gefahren drohen von oben und von vorn! Einerseits können Sie von Bomben getroffen werden, auf der anderen Seite können Sie auf so 'ne Art Ameisenhaufen „draufpeitschen“. Außerdem müssen Sie natürlich auch über Mondkrater springen. Wenn man erst einmal weit vorgedrungen ist, kann man sich kaum noch vor herabfallenden Bomben retten.
Las Vegas ist, wie der Name sagt, ein „Kampf“ mit einem Spielautomaten. Die Grafik kann zwar überzeugen, doch an MASTERTRONIC'S „Vegas Jackpot“ reicht dieses Programm doch nicht heran. Die Anleitung ist zu kurz geraten, man erfährt nur das Grundlegende. Risiko-Spiel existiert nach der Anleitung gar nicht, so überrascht es einen „Vegas-Spieler“ dann doch, wenn der Computer plötzlich Risiko-Gewinne ausspuckt. Dennoch: Empfehlenswert!
Last but not least: Zodiac. Jawoll, dat is wat für Vadders Sohn: Ballern!!! Die Gründe sind zwar edel (Sie wollen die zwölf mythischen Zeichen des Sternkreises finden), doch bis Sie die drei Wächter (Jessor, Jukul und Jufo) überwunden haben, müssen Sie beinahe non-stop schießen. Wenn Sie nun alle zwölf Zeichen gefunden haben, versuchen Sie diese einzeln zur Zentral-Kammer zu bringen, die von Jemon bewacht wird. Erschwert wird das Ganze durch Schußverbot!
Jetzt zu den **CLASSICS II** von **GREMLIN:** Der Name sollte eigentlich alles sagen, aber...die Spielesammlung hätte genausogut „Schneewittchen“ oder „Schreibmaschine“ heißen



können – das wäre genauso irreführend gewesen. Zu den einzelnen Spielen:
Der magische Affe (Monkey Magic) erscheint am Anfang des Spiels und sagt Ihnen (die Lippen bewegen sich wirklich!), worum es in diesem Spiel geht. Da nur die wenigsten Computer-Freaks die Affensprache beherrschen, ließ er es von seiner Dolmetscherin gleich auf den Bildschirm übersetzen: Der Affe muß bei seiner Reise alte Schriften suchen, doch natürlich wird er bei seiner Arbeit behindert. Auf einer Zauberwolke fliegt er einigem Gesocks hinterher (Fliegen, Bienen und son Krams), die fast



genauso groß sind wie er. Doch warum heißt Monkey Magic „Monkey Magic“? Antwort: Er kann all die Tierchen beruhigen, d.h. abknallen. Doch nicht so wie der liebe Onkel „Rambo“: er bedient sich seines Zauberstockes (Hoho!).
Quest 2 soll in Kürze erscheinen. Man hätte es aber auch bei „Quest 1“ bewenden lassen können! „Ba-Ba-Banküberfall“ - mehr ist dazu fast nicht zu sagen. Sie müssen in Juweliergeschäfte und Banken einbrechen, dort Schlüssel klauen und damit Safes öffnen. Die Spielanleitung mißt übrigens genau 5,3 cm! Dabei entfallen allein 2 cm für Ladeanweisungen und Punktewertung.
Blagger verfügt über eine brauchbare Grafik und über einen guten Sound. Punktum!
Über Xargon's Revenge möchte ich keine Worte verlieren, da dieses Spiel so ziemlich das mieseste Ballerspiel ist, das ich gesehen habe. Ganz schnell vergessen! Ach, beinahe hätte ich auch etwas vergessen: Am Ende des Spiels haben sich die „GREMLINS“ aber auch ganz schön vertan. Nachdem ich die Reset-Taste gedrückt hatte, um diesem Spiel ein Ende zu bereiten, prangte mir der Schriftzug „That was a very silly thing to do“ entgegen. Es war dumm, das Spiel zu laden!
Nun zum letzten Spiel dieser Reihe: „Timeslip“. Meiner Meinung nach das beste Game der Compilation! Zwar muß man hierbei wieder ballern, doch der Grund ist ein neuer: „Zerstörung der Gestirne und Synchronisierung der Zeit in allen drei Zonen innerhalb von 24 Stunden, sonst...“, so der Original-Text der Anleitung.
In drei Zonen müssen Sie die Zeit auf 00.00 Uhr zurückstellen. In der oberen Zone steht Ihnen ein Starfighter, in der mittleren so eine Art Ente mit Düsenantrieb und in der unteren ein U-Boot zur Verfügung. Bei Flug- oder Fahrfehlern werden Ihnen je nach Stufe (Anfänger, Fortgeschrittener oder Experte) 15 bis 45 Minuten von Ihrer Zeit abgezogen. Von Zeit zu Zeit erfolgt ein „Timeslip“ (eine Zeitverschiebung). Sie erschwert Ihre Aufgabe zusätzlich!

Lothar Hausfeld

FAVOURITE FOUR	
Grafiken	**6-9**
Sounds	**6-8**
Spielideen	**5-7**
Spielmotivationen	**5-9**
CLASSICS II	
Grafiken	**3-7**
Sounds	**2-6**
Spielideen	**0-8**
Spielmotivation	**0-9**

„Immer wieder Weltraum"

Programm: I.C.U.P.S., **System:** Spectrum 48/128, C-64/128, **Preis:** Diskette 56 Mark; Kassette 39 Mark, **Hersteller:** Odin, The Podium; Steers House, Canning Place, Liverpool, Merseyside L18HN, England. **Vertrieb:** Ariolasoft, Gütersloh.

Nach den erfolgreichen Programmen ROBIN OF THE WOOD, NODES OF YESOD und ARC OF YESOD gibt es wieder ein neues Spiel von **ODIN: I.C.U.P.S.** ist ein brandneues „Weltraumabenteuerspiel", das mit besonderen Effekten versehen ist.
Sie spielen die Rolle eines Sonderagenten-Auszubildenden (das gibt's auch!)in der „International Commission of Universal Problem Solving" (etwa: Kommission der universellen Lösung von Problemfällen), abgekürzt I.C.U.P.S.
Um nun einen Abschluß zu erhalten (vielleicht in der Form eines Gesellenbriefes?), müssen Sie an einer Computer-Simulation teilnehmen, die zu einer erfolgreichen Durchführung Geschicklichkeit, Können und eine schnelle Reaktionsgeschwindigkeit unter Stress erfordern. Dabei ist der Test in zwei Teile untergliedert: In einem übernimmt unser Azubi die Steuerung eines Eskorten-Raumschiffes von demselben Typ, wie er zum Schutz von Botschaften aus den Lichtwelten verwendet wird, wenn Sie zu oder von Ihren Weltraum-Konferenzen reisen.
Es müssen nun drei Abschnitte eines Weltraum-Tunnels durchflogen werden. Wären diese Abschnitte nicht durch ferngesteuerte Roboter bewacht, käme schnell Langeweile auf. Ist man erstmal durch die drei Levels durch, findet man sich in einem Raumschiff wieder. Dieser zweite Teil dreht sich um das Auffinden von vier Bomben-Teilen, die heimlich innerhalb des Raumschiffs versteckt wurden. Um die Suchaufgabe etwas zu erleichtern, wird vom Spieler aus das neueste Modell der Anthroboter, ein DEN-Modell II, gesteuert, dem die feindliche Umwelt kaum etwas ausmacht.



Zuerst hatte ich das Gefühl, eine weitere Fortsetzung von ARC oder NODES OF YESOD zu sehen. Doch gibt es bei I.C.U.P.S. (zum Glück) einige Unterschiede zu den „Vorgängern". Vom Prinzip aber gleicht es doch den üblichen „Labyrinth-Spielen": Es müssen 64 Räume durchquert, die Aliens abgeschossen und über einige Plattformen gesprungen werden. Aber die brillante Grafik lenkt ein wenig von der altbekannten Spielidee ab.
In diesem Level bietet die Commodore-Version in der unteren rechten Ecke ein besonderes Feature: Dort wird, von den eigenen Bewegungen abhängig, eine Straßen- und Mondlandschaft gescrollt, ein Kopf so animiert, daß der Eindruck entsteht, er würde sprechen!
I.C.U.P.S. ist ein sehr aufwendig programmiertes Spiel (der ganze Speicher wird genutzt!), das von der Spielidee sicherlich nichts Neues bietet. Doch durch die teilweise eindrucksvolle Grafik und die tollen Effekte ist es als „spielenswert" anzusehen! *S.S.*

Grafik	**2**
Sound	**7**
Spielidee	**6**
Spielmotivation	**8**

Ägyptisches Abenteuer

Programm: The lost Pharaoh, **System:** Sinclair QL, **Preis:** ca. 45 Mark, **Hersteller:** Talent, 101 St James Road, Glasgow G4 0NS, Großbritannien, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.
Eigentlich ist es schade, daß nur noch relativ wenig Software für den **QL** angeboten bzw. produziert wird. Denn: der Computer ist auch für gute Spiele ein ausgezeichneter „Vermittler"! Nehmen wir z.B. **THE LOST PHARAOH** von **TALENT COMPUTER SYSTEMS:**
Ein gewisser Stefan Kühne hat eine alte Spielhallen-Idee „geklaut" und daraus ein wirklich gutes Action-Adventure gebastelt! Sie steuern einen erfahrenen Forscher, der von seinem Ministerium die Aufgabe erteilt bekam, die geheimnisvollen Schätze im Sand der ägyptischen Wüste zu ergründen. Das Ziel dieser „Mission" soll die Entdekkung der Grabstätte des „vergessenen Pharaohs" sein.
Sie sind mit einer alten, aber zuverlässigen, „Donnerbüchse" bewaffnet, mit der Sie einigen Kreaturen das Fürchten lehren. Desweiteren müssen Sie Schlüssel finden (sehr wichtig!), Lifts benutzen (Däniken muß recht haben. Die alten Ägypter wußten damals schon, wie so ein Ding funktionierte!) und vergammelte Holz-Türen öffnen.
Das ganze lustige Spielchen endet mit einer tollen Balgerei, bei der Sie kräftig mitmischen.
Ein großes Lob muß man TALENT dafür aussprechen, daß diese sich weiter mit der Belieferung der QL-Kunden bemüht! Außerdem ist die Grafik sehr gut; auch Details am Rande sind hervorragend zu erkennen. Der Sound beschränkt sich auf ein Minimum (eben auch „QL-mäßig"!), während die Animation, das Scrolling und die Farbwahl als gelungen zu bezeichnen wären. Die Spielidee ist sicherlich nicht die originellste, aber man kommt gut ins Spiel rein. Das ist auch sehr wichtig. Meine Empfehlung an alle QL-Besitzer: Kauft Euch das Ding! *rob*

Grafik	**9**
Sound	**5**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**9**

WETTBEWERB

Und wenn Sie sich auf den Kopf stellen . . .

können Sie eine von 10 Kassetten oder 10 Disketten des Programms TRAP gewinnen. Was zu tun ist? Nichts (außer daß Sie eine Postkarte mit dem Kennwort TRAP an ASM schicken müssen)!

Einsenden an:
TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Postfach
3440 Eschwege



Sechzehn Minuten bis zum Ende

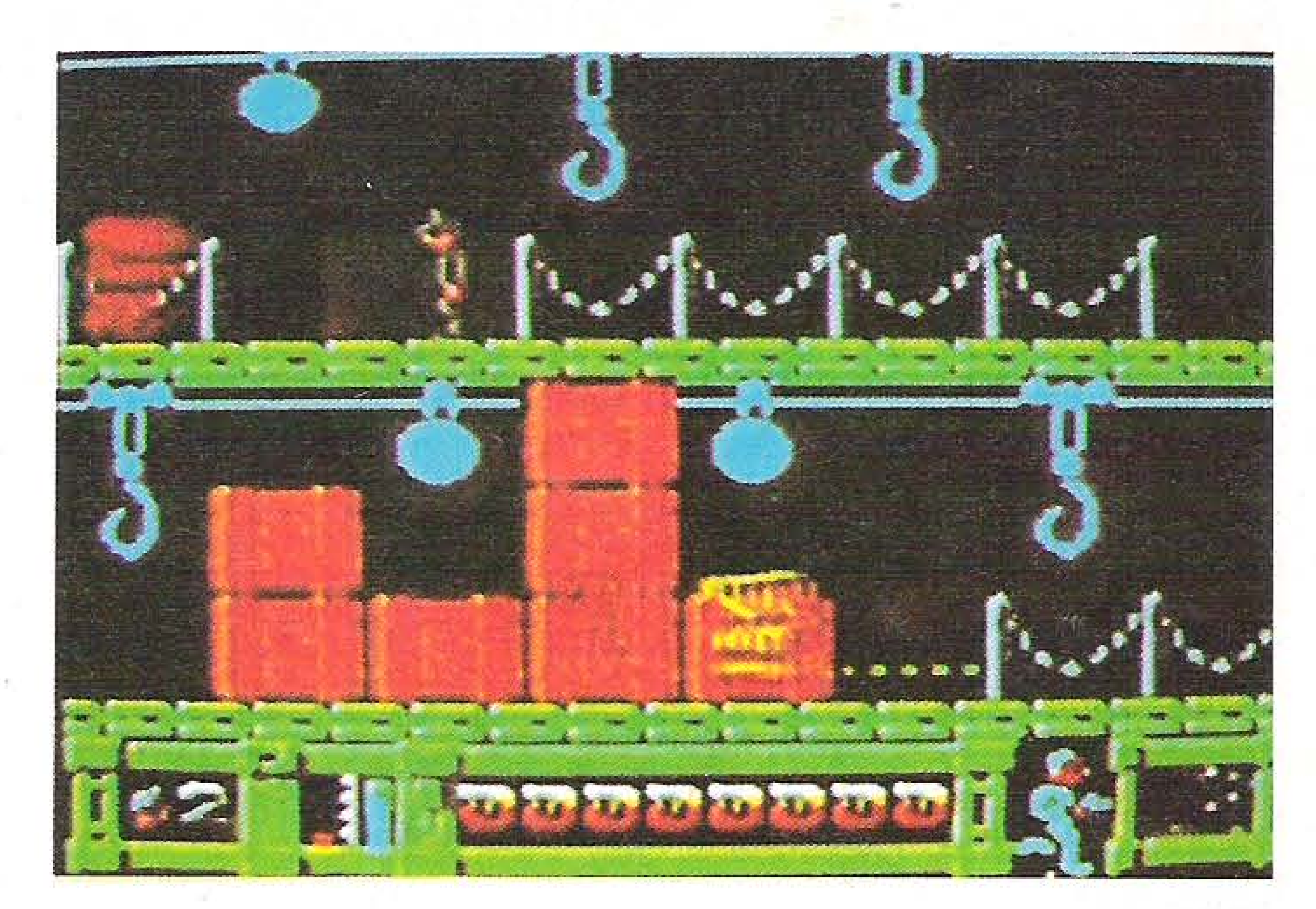
Programm: Mission A.D., **System:** Commodore 64/128, **Preis:** 39 Mark (Kass)/56 Mark (Disc), **Hersteller:** Odin, Liverpool, **Vertrieb:** Ariolasoft, Gütersloh.

Als die Tür hinter ihm ins Schloß fiel, drehte sich Agent 1Y um und feuerte zwei Kugeln aus seiner 45er Magnum genau auf die Stelle, wo er das Schloß vermutete. Keine Wirkung! Er saß in der Falle. Diese Mission kam ihm schon von Anfang an merkwürdig vor. Aber schließlich war der Einbruch in das Hauptquartier von Odin in Liverpool nicht seine Idee. Industriespionage war nicht gerade sein Fachgebiet – Töten war schon eher sein Kennzeichen! Bei näherem Untersuchen seiner Zelle, in der er sich versteckte, um einen Sicherheitsaufseher aus dem Wege zu gehen, entdeckte er drei Knöpfe, die in einer Wand eingelassen waren. Da er durch die Tür nicht mehr herauskam, würde er etwas anderes versuchen müssen. Auf einen Knopf zu drücken, schien ihm die beste Idee; aber auf welchen? Er zählte einen aus (eene, deene, duube, deh, schieß dem Roboter in den Zeh...) und stieß seinen Finger auf den obersten. Das sanfte Summen im Hintergrund, das er vorher nicht vernommen hatte, nahm langsam zu, das milde Licht der Umgebung wurde heller. Irgendetwas passierte! Der Lärm erhob sich zu einem Getöse, als ob ein Düsentriebwerk neben ihm gestartet wird, während das Licht noch leuchtender wurde.
Nachdem ihm Hören und Sehen vergangen waren, wurde sich 1Y bewußt, daß vor seinen Augen Zahlen blinkten; 1986, 1987, 1988 – schneller und schneller, bis sie total verschwammen. Plötzlich war alles wieder normal, wenn man eine Zelle von 1,5 qm und einer Höhe von 2,50 m als „normal" bezeichnen kann.
Als er wieder hören und sehen konnte, kam 1Y zum Schluß, daß dieses Zimmer entweder eine Folterkammer für faule Programmierer (oder Redakteure...?) oder etwas vollkommen anderes darstellte.
Ein Druck auf den mittleren Knopf, und die Tür öffnete sich wieder. Doch als er aus dem Raum ging, bemerkte der Agent, daß sich die Umgebung verändert hatte: Anstelle der Büro-Räume fand er eine Bücherei. Als er sich gerade einige Bücher ansah, retteten ihn seine Reflexe, als er den Roboter, der mit brennender Pistole um die Ecke gerasselt kam, vernichtete. Eine Stimme begann zu flüstern:
„Du hast genau 16 Minuten, um ....zu zerstören!"
Als ein weiterer Roboter erschien, reduzierte ihn Agent 1Y zu einem Haufen rauchenden Schrotts, drehte sich um und sah eine Erscheinung in der Luft schweben. Wahrscheinlich war es dies, was er zu zerstören hatte. Die Stimme kam wieder: „Töte dies, und Du bekommst einen Bonus; aber töte nichts, was nicht auf Dich schießt!" Als die Stimme verstummte, wußte 1Y, was er zu tun hatte: MISSION A.D. hatte begonnen!
Nein, das ist nicht etwa der Anfang eines neuen Science-Fiction-Romans, sondern das Szenarium des neuen Spiels von **ODIN**, der Thriller **MISSION A.D.** Es dürfte Ihnen ja wohl jetzt klar sein, daß Sie der Agent 1Y sind?
Die Aufgabe ist klar, und an der werden Sie viel zu tun haben, denn es gibt genügend Etagen und Räume, die durchforstet, eine Menge kniffliger Rätsel, die gelöst, und eine ganze Armee von Gegnern, die abgeschossen werden müssen.
Neben einer Super-Story gibt's auch etwas fürs Auge. Die Grafik ist wirklich super! Abgesehen von der gelungenen Animation, kann man im Hintergrund Details mühelos erkennen. Läuft der Agent z.B. durch die Büroräume, kann man sogar die Tasten der auf den Tischen stehenden Computer erkennen! Um zu den anderen Etagen zu kommen, kann der Agent – wie in dem Spiel „V" – mit einem Lift nach oben bzw. nach unten fahren, mit einem Teleporter in andere Ebenen gelangen. Den letzten Schliff an diesem Agenten-Thriller bringt noch der Sound in Form mehrerer Melodien, die zum Teil auch im Background gespielt werden.

Fazit: MISSION A.D. ist ein rundherum gelungenes Spiel, mit dem man sich auch längere Zeit beschäftigen kann (oder muß)!

Stefan Swiergiel

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielidee	**10**
Spielmotivation	**10**



Enttäuschend

Programm: Nuclear Heist, **System:** Schneider, **Preis:** 9 Mark, **Hersteller:** Players, Aldermaston, England, **Vertrieb:** Multisoft, Köln

NUCLEAR HEIST ist ein weiteres typisches **PLAYERS**-Spiel, das zum Preis von 9 Mark angeboten wird. Leider ist dieses Game von der Spielidee so dürftig, daß man fast davon ausgehen kann, ein Computer-Programmier-Anfänger hätte dies mindestens ebenso gut fertiggebracht!
Zum Spiel: Man lenkt sein Raumschiff am linken Bildschirm-Rand immer rauf und runter, um Angreifer, die von rechts „reinscrollen" und Schüsse abgeben, abzuschießen. Wichtig: gelangt ein gegnerisches Raumschiff zum linken Bildrand, verlieren Sie ein Leben. Das einzige, was an diesem Spiel gefällt, ist die Sprachausgabe, die ab und an ertönt. Ansonsten ist Nuclear Heist sogar die 10 Mark nicht wert. So hart muß man es einfach sagen. Denn: Wenn Sie das Programm zweimal gespielt haben, landet es vermutlich in irgendeiner Ecke.

Klaus Krebs

Grafik	**2**	**Spielidee**	**2**
Sound (wegen Sprache)	**9**	**Spielmotivation**	**2**

Der Cartoon,

der aus dem Rechner kommt!

Programm: Dragon's Lair, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** (C-64 & Schneider) Kass. ca. 40 und Disc. ca. 50 Mark, Spectrum ca. 33 Mark, **Hersteller:** Software Projects, Liverpool, England, **Vertrieb:** Ariolasoft, Gütersloh, oder T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Ein alter, beliebter Spielhallenhit, dieses **DRAGON'S LAIR.** Wer sich schon damals für den spaßigen Cartoon in den „Höllen" begeistert hatte, dessen Grafik auf Laser-Disc war, der bekommt von **SOFTWARE PROJECTS** eine ebenso farbenfrohe wie perfekte Version für den heimischen Rechner!

Die Redaktion hatte sich für diesen Test meine Wenigkeit und ich die C-64-Fassung ausgesucht. Natürlich ist es die alte Geschichte vom notorischen „Lady-Killer", namens Singe (seines Zeichens „Drache"), der die bezaubernde (aber naive) Daphine geraubt hat. Im Drachen-Schloß hält er sie nun als Geisel. Vermutlich nur, weil er weiß, daß bald ein Ritter (oder Retter?) nahen wird, den er dann mit seinem heißen Atem ansengen und danach genüßlich verspeisen kann. Doch: Daraus wird nichts werden, denn Sie sind „Dirk the Daring" (zu Deutsch: „Dirk der Wagemutige"), der sich die Lady wieder zurückholen will; kostet es, was es wolle. Bevor Sie sich aber in den Kampf, den „Show Down", mit Singe wagen können, benötigen Sie eine Reihe von Waffen, Zauberhilfen und Helfershelfern. Das Cartoon-Abenteuer beginnt mit Dirk auf einer Art Brücke, von deren Ende er auf eine magische, sich drehende Scheibe springen muß. Das ist nicht ganz einfach: Dirk muß ziemlich gerade draufloslaufen, die schwarzen Markierungen nicht berühren und mit einem Sprung (Leertaste oder Feuerknopf) auf der „mittelalterlichen Rotor-Scheibe" gut landen. Die Scheibe trägt Sie nach unten zu den Verliesen. Immer, wenn eine Rampe als Weg zu einem Steinschacht auftaucht, müssen Sie versuchen, dort hineinzuspringen. Doch: Der böse Luftgeist, eine der Kreaturen des boshaften Drachens, will Sie von der Scheibe blasen! Ein Tip: Bleiben Sie stets in der Mitte der Scheibe, und steuern Sie immer „hart gegen den Wind"!



Gelangt man in die Totenkopfhalle, begegnen Ihnen die furchterregendsten Kreaturen: Freßlustige Totenköpfe, Skelette oder blutrünstige Fledermäuse. Hier ist Ihre Geschicklichkeit gefragt: Weichen Sie manchen Feinden aus, oder setzen Sie Ihr Schwert zum richtigen Zeitpunkt ein.

Und weiter geht's mit frischem Schwung! Sie überqueren eine brennende Grube à la Tarzan. Doch: die Seile fangen Feuer! Tip: Gehen Sie zum Ende der Rampe, springen Sie dann zu der Plattform, die Sie das erste Seil erreichen läßt. Dann springen Sie von der Plattform an das schwingende Seil. Warten Sie aber unbedingt, bis das Seil Ihnen am nächsten ist. Dann schwingen, was das Zeug hält, um zum Ausgang zu gelangen! Und so geht's dann ständig unter immer größeren Gefahren weiter. Sie erreichen dann u.a. die Waffenkammer (wiederum Kampf gegen Ungeheuer), die zweite Scheibe (die hat's besonders in sich!), bis Sie zu einem livehaftigen, aber mörderischen „Schachspiel" kommen: Ein überaus teuflischer Kämpe tritt gegen Sie auf einem Schachbrett an. Es ist ein Kampf auf Leben und Tod. Gerade hier versagten oft meine Kräfte, und ich mußte ins Gras (besser: „ins Brett") beißen!

Wer allerdings den Drachen töten - und die schöne Daphine aus der Kristall-Kugel retten will -, muß sich zunächst das Zauberschwert besorgen. Und das geht so (oder auch nicht!?!): Springe zum Sims, schnapp' Dir das Ding, verstecke Dich hinter einem Felsen (vielleicht findet man dahinter auch einen verborgenen Schatz?!?), und dann..., ja dann stehen Sie vor der schwierigsten Aufgabe in DRAGON'S LAIR....

Fazit des „Drachen-Töters": Ich habe eine Menge Spaß gehabt, obwohl ich zu Beginn nie den richtigen Absprung von Rampe zu Scheibe geschafft hatte (Tip: Zum Springen mal die LEERTASTE versuchen!). Die Grafik jedoch hat mich umgehauen. Die Figuren sind herrlich; die Bewegungen realistisch; der Background farbenfroh! Der Sound dagegen war ein wenig nervend (besonders wenn Sie eines Ihrer fünf Leben verlieren. Dann nämlich dauert es fast eine Ewigkeit, bis Sie wieder zum Spiel zurückkehren, und der Sound hat demzufolge eine enorme, lange „Berieselungszeit"...).

Die Spielidee, die ja, wie bekannt, aus der „Spielhalle" kam, ist eigentlich sehr gut auf den Heimcomputer in Form von Spannung und Spaß umgesetzt worden! Über die Spielmotivation brauche ich mich nicht lange auszulassen: Für mich ist es ein Spiel, das sehr bald zu einem Klassiker werden wird. Und: „Klassiker" sind in der Regel Spiele, die man mehr als nur zweimal in den Rechner lädt. Die Anleitung ist in Deutsch; sie ist logisch und verständlich aufgebaut. Kurzum: eine gute Hilfe bei der Bewältigung dieses komplexen Action-Cartoons! DRAGON'S LAIR wird zu einem „Evergreen"!

Manfred Kleimann

Grafik	10	**Spielidee**	10
Sound	7	**Spielmotivation**	10

c16chris

Moin, Jungs und Maedels!

Bin nu gerade in Italien, Urlaub maechn! Maecht das man auch, diesen schoen schlimmen Sommer geniessen. Is mir Tscherno-uebel. Aber der Herbst sach ich Euch, der Herbst... Alle vorm Skriin. Werner daddeln. Ob ich das aushalt???

Ach ja, und mit Dir wollt ich noch 'n Woertchen reden. Ja Du. Wieso hasst Du den Kuhpong noch nicht ausgefuellt und abgeschickt?

Lot Di man ni griepen!! Sacht Werner. Kommt dann der Gesamtkatalog. Aber Hallo!

Name ______________________

Straße ______________________

PLZ __________ Ort __________

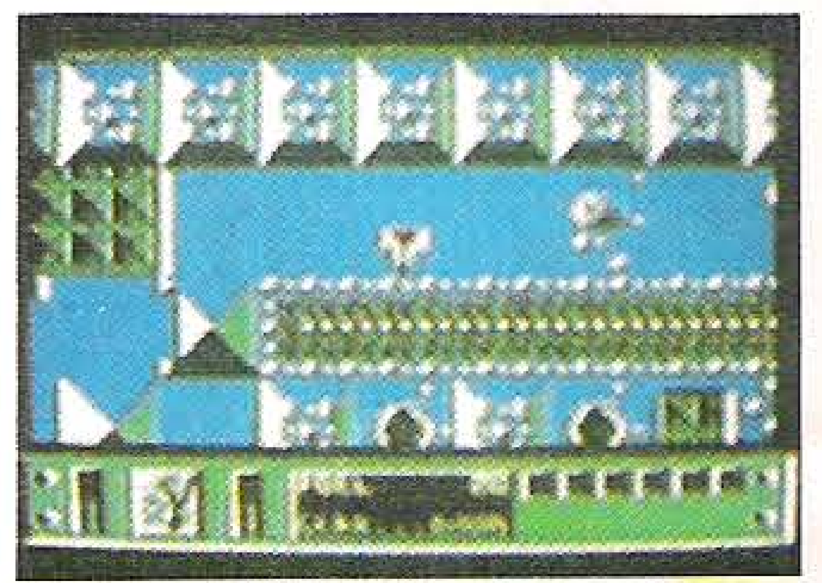
An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



Shoot'em up!

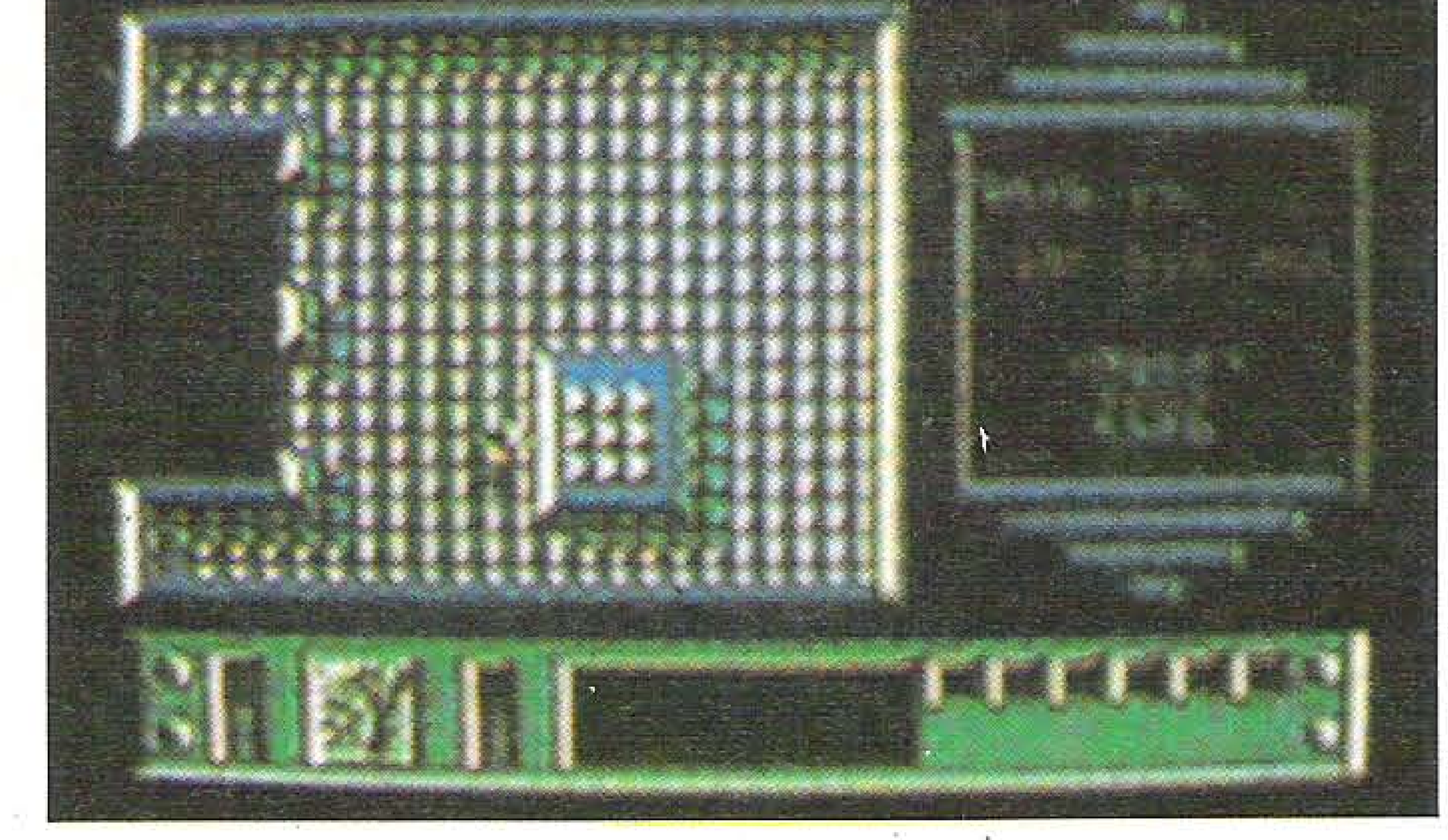
Programm: Parallax, **System:** C-64/128, **Preis:** 35 DM (Kass.), 54 DM (Disk.), **Hersteller:** Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Zappppp - Wooomm - Smashhh - Boing !
Nein, das ist nicht etwa ein Roboter mit Verständigungsschwierigkeiten, sondern die Reaktion eines Computerfreaks auf das neue Action-Ballerspiel **Parallax** von **Ocean Software.** Na ja, zugegeben, die Story ist mal wieder eine alte: Irgendwelche bösen Feinde haben 4 wichtige Wissenschaftler entführt und halten sie auf fünf verschiedenen Ebenen fest: Alpha, Beta, Gamma, Delta und Epsilon (die Griechen werden sich hier gut auskennen..). Auf geht's. Mit einem gut ausgerüsteten Raumgleiter fliegen Sie über und auch unter !! den Ebenen hinweg. Dabei rollt die Landschaft sehr schön in alle Richtungen und auch der Pseudo-3D-Effekt (die Flughöhe des Raumschiffes kann man durch dessen Schatten ermitteln) bleibt erhalten. Natürlich sind die Aliens nicht gerade erfreut darüber, daß Sie einfach ohne Genehmigung über ihr Gebiet fliegen und dann auch noch die Gefangenen befreien wollen. Nein, das geht doch wirklich nicht! Aber mit unserem schönen Laser (Zapp..) kann man schon die Gegend ein bißchen aufräumen.
Wer nun aber glaubt, Parallax sei ein 100%iges Ballerspiel, der hat sich böse in die Finger geschnitten (oder seinen Joystick überdreht). Denn neben den Luftkämpfen, kann man aus seinem Gleiter aussteigen und auf dem Boden weiterkämpfen (Smashhh...).
Aber was wäre ein moderner Raumgleiter mit einem intelligenten (?!?) Joystickpiloten ohne einen Bordcomputer? Auch dafür ist gesorgt: IBIS (was das nur heißen soll....) sorgt für wichtige Mitteilungen, spielt den Landecomputer (allerdings müssen die Landeklappen mittels der Space-Taste umgestellt werden!), kann an eine Central Intelligence Unit (C.I.U.) angeschlossen werden (dort erhält der Spieler ein Passwort für den nächsten Level), Data Cards u.ä. mit verwalten. Um an die wichtige C.I.V.-Karte zu kommen, muß zunächst der Wissenschaftler gefunden werden. Diesen muß man dann mit einem Schuß „K.O. schlagen" und anschließend über ihn hinweg gehen (...). Hat man, nach langer Schlacht, den letzten Level Epsilon erreicht, muß „nur noch" der Teleporter gefunden werden. Aber bis dahin werden Sie sicherlich auch schon mit einem schwarzen Loch Erfahrungen gemacht haben, das wie ein Staubsauger den Raumgleiter anzieht und ihn an anderer



Stelle wieder „ausspuckt" und dann geht's los - der Gleiter bekommt jetzt erst richtig Fahrt drauf.
Eine Bombengrafik mit den schon erwähnten 3D-Effekten macht Parallax zu einem Leckerbissen für's Auge. Aber auch die Ohren kommen nicht zu kurz (aber auch nicht zu lang....): fetzige Melodien sorgen für die Stimmung beim Spielen.
Fazit: Parallax ist ein schönes Action-Spiel, bei dem geballert werden darf (bzw. muß), die Strategie aber nicht zu kurz kommt! Also das Spiel für alle Commodore-Users! (Wooommm...)

Stefan Swiergiel



Grafik	10
Sound	8
Idee	7
Motivation	9

C-16-Wirrwarr

Programm: Droid one, **System:** C-16/ Plus 4, **Preis:** ca. 12 DM, **Hersteller:** Bug-Byte, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, Tel: 00441-439 0666

„Ballern, was das Zeug hält!", nur das kann die Devise bei dem neuen Action-Game **„DROID ONE"** von **BUG BYTE** sein. Ein Spiel für Leute, deren Finger schon am Feuerknopf angewachsen sind.

Schon bevor überhaupt das Spiel richtig begonnen hat, nervt mich der Sound ungemein. Die richtige Konsequenz: Ich stelle ihn einfach ab.
Endlich passiert etwas! Vor meinen kleinen Augen baut sich ein Bild auf, welches noch nichts Schlimmes ahnen läßt: in der Mitte eine Kugel, die auf die Lenkbewegungen mit meinem Joystick reagiert. Drumherum ein paar Figürchen und große schwarze Leere, von der keinerlei Gefahr ausgeht. Also kein Grund zur Beunruhigung. Eine kurze Unachtsamkeit versetzt mich jedoch prompt in großes Entsetzen. Wie aus heiterem Himmel ist die Spielfläche gerammelt voll. Überall schwirren braune, gelbe, bunte Figürchen und Kugeln um mich herum. Peng, da hat es auch schon meine Kugel voll erwischt. Sofort kommt die nächste Kugel von mir zum Einsatz. Zunächst wieder gähnende Leere auf dem Bildschirm. Doch blitzschnell ist wieder alles voll. Ich weiche aus und ballere wild um mich – aber leider wieder zu langsam. Allmählich verliere ich die Nerven. Es muß doch möglich sein, gezielt vorgehen zu können. Selbst nach reiflichem Üben, habe ich immer noch keinen Überblick. Die Grafik ist einfach zu unübersichtlich.
Dadurch ergibt sich zwangsläufig die Schwierigkeit, etwas Licht in das Unüberschaubare zu bringen. Wenn es dann vor lauter Wirrwar nur noch vor den Augen anfängt zu flimmern, verliere ich einfach die Lust

Altbekannt

Programm: Buccaneer, **System** Spectrum, **Preis:** ca. 9 Mark, **Hersteller:** Firebird, London, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80.

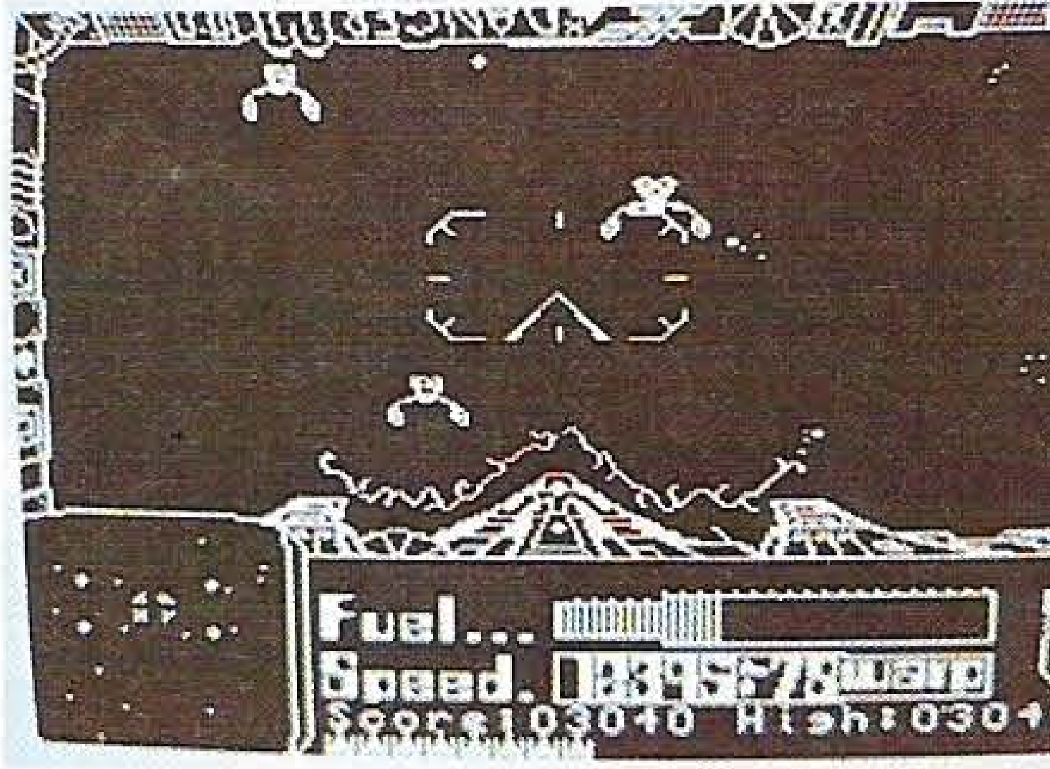
In der **FIREBIRD**-Silver-Range ist ein weiteres „Low-Budget-Programm" erschienen. Es nennt sich **BUCCANEER** (zu Deutsch: der Freibeuter). Der Plot, die Story und die Ausführung ist uns allen eigentlich schon bekannt: das Spiel ähnelt der klassischen Version des DEFENDER.
Nun, die Grafik ist nicht schlecht (für „Spectrum-Verhältnisse"). Es ist dem Programmierer gelungen, echte, abwechslungsreiche Background-Bilder zu schaffen, die erstaunliche Details aufweisen! Auch das Scrolling ist absolut gelungen. Der Sound beschränkt sich auf die Baller-Geräusche. Die Story und der „Sinn" des Spieles sind schnell zu beschreiben:
Schießen Sie mit Ihrem Starfighter (oder Mig, oder Phantom, oder...) so viele Aliens wie möglich ab, die versuchen werden, „Ihre Seite" (den linken Bildschirmrand) zu durchbrechen. Gelingt Ihnen dies, so gelangen Sie in die nächst höhere „Wave" (mal ein anderes Wort für „Level"). Wave für Wave delinquieren Sie nun alles außerirdische Leben, bis Sie zu einer Wave kommen, wo Sie in ein Mutterschiff (vorsichtig) eindocken müssen. Dieses Feature ist vermutlich als kleine Erholungspause für Ihre Hände gedacht, die nicht nur schweißgebadet sind, sondern sich auch schon in halb verkrampftem Zustand befinden. Vielleicht sollten Sie deshalb Dauerfeuer wählen!
Zuletzt, wenn Sie, bzw. Ihre „Vorder-Extremitäten" durchgehalten haben, kommen Sie automatisch in eine Wave, in dem rotierende Droiden und Meteore Ihren Weg kreuzen. Man kann diese Dinger nicht richtig zerstören; also nur ausweichen. Und dann geht's weiter....
BUCCANEER ist eine verbesserte „Defender-Version"; mehr nicht. Es geht hier, wie bei Spiel-Höllen-Hits nicht um Feinheiten, nein, brutales Vorgehen und damit verbundene Bonus-Punkte sind gefragt. Eine alte Story also, für Freunde, die den Wettstreit „wer schießt wen schneller ab?" immer noch mögen! *hine*

Grafik	**9**
Sound	**2**
Spielidee	**(alt)**
Spielmotivation	**5**

High Speed – oder: Schieß, was das Zeug hält!

Programm: 3D Spacewars, **System:** Dragon 32/64, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Hewson Consultants, England, **Vertrieb:** (kann über Dragon Arcada Computer Club, Wilhelmstr. 17, 4055 Niederkrüchten bezogen werden)

Nach einer Menge wirklich mieser Software oder totalem Software-Engpaß scheint es nun endlich, nach dem offiziellen Untergang der DRAGONS, von einigen Firmen wirklich gute Software zu geben. Dazu gehört sicherlich auch das Weltraum-Ballerspiel **3D SPACEWARS** von **HEWSON CONSULTANTS.** Die Story ist simpel: Man hat einen vollgetankten Raumjäger und als Gegner einige Geschwader SEIDDAB-Raumschiffe. Nun muß man diese Geschwader angreifen und niedermachen, bevor sich diese aufraffen, die Erde zu überfallen. Die Aufmachung des Spiels ist allerdings weniger simpel als die Story: Man sitzt in einem Cockpit, hat einen Radar und eine übersichtliche Treibstoff-Anzeige zur Verfügung. Das Spiel ist unglaublich schnell (obwohl der Rechner über 30 Shapes aufbaut, sind diese absolut flimmerfrei!). Hat man nun ein Geschwader niedergemacht, springt man per „WARP" ins nächste Kampfgebiet. Dort kämpft man dann gegen andere Raumschiffe; insgesamt gibt es fünf verschiedene Typen. Ein weiterer Effekt macht das Spiel noch ein Stück besser: Die gegnerischen Schiffe werden am Himmel erst langsam groß. Ist der Sprit alle, kann man



an einem Tanksatelliten neuen Treibstoff bekommen. 3D Spacewars ist ein Spitzenspiel, wie es typisch für Hewson Consultants ist. Es sollte in keiner Dragon-Softwaresammlung fehlen, wenn man etwas für knallharte Action-Spiele übrig hat! *Lothar Fritsch*

Grafik	**10**
Sound	**6**
Spielidee	**5**
Spielmotivation	**9**

am Spiel. Der Sound ist, wie am Anfang, so auch am Ende, nichts besonderes. Die Spielidee ist als einfach zu bezeichnen, aber immer noch das Beste an dem Spiel. Unter'm Strich bleibt dann natürlich nicht mehr viel an Spielmotivation übrig, zumal es sich soundso nicht lohnt weiter zu spielen, wenn es einem vor den Augen flimmert. *tb*

Grafik	**2**
Sound	**2**
Spielidee	**5**
Spielmotivation	**3**

Aus alt mach' neu!

Programm: Captain Slog, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Alpha Omega, siehe CRL!

Das war doch nun wirklich nicht nötig! Die alleräl teste Spielidee ist wieder einmal in einem Weltraumspiel umgesetzt worden: **CAPTAIN SLOG** von **ALPHA OMEGA.** Sie steuern einen Astronauten durch ein großes Raumschiff (= Labyrinth) und müssen dabei neun wichtige Teile finden (Gähn !). Diese Teile liegen natürlich über das ganze Raumschiff verteilt herum. Also, Joystick in die Hand und auf geht die Suche. Alle entgegenkommenden Roboter müssen natürlich abgeschossen werden. Verschiedene Objekte können unterwegs eingesammelt werden, um die Punktezahl oder die Energie zu erhöhen.
Die Grafik des Spiels ist Durchschnitt, der Sound auch. Da die Spielidee uralt ist, läßt auch die Spielmotivation zu wünschen übrig. Das Spiel sollte man schnellstens vergessen. Wer z.B. PROJECT FUTURE hat, bekommt fast das Gleiche in einer anderen Verpackung. *p.b.*

Grafik	**7**
Sound	**5**
Spielidee	**2**
Spielmotivation	**3**

Tischtennis par excellance!

Programm: Superstar Ping-Pong, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 55 Mark (Disc), **Hersteller:** Silver Time/Design Star, U.S.A.

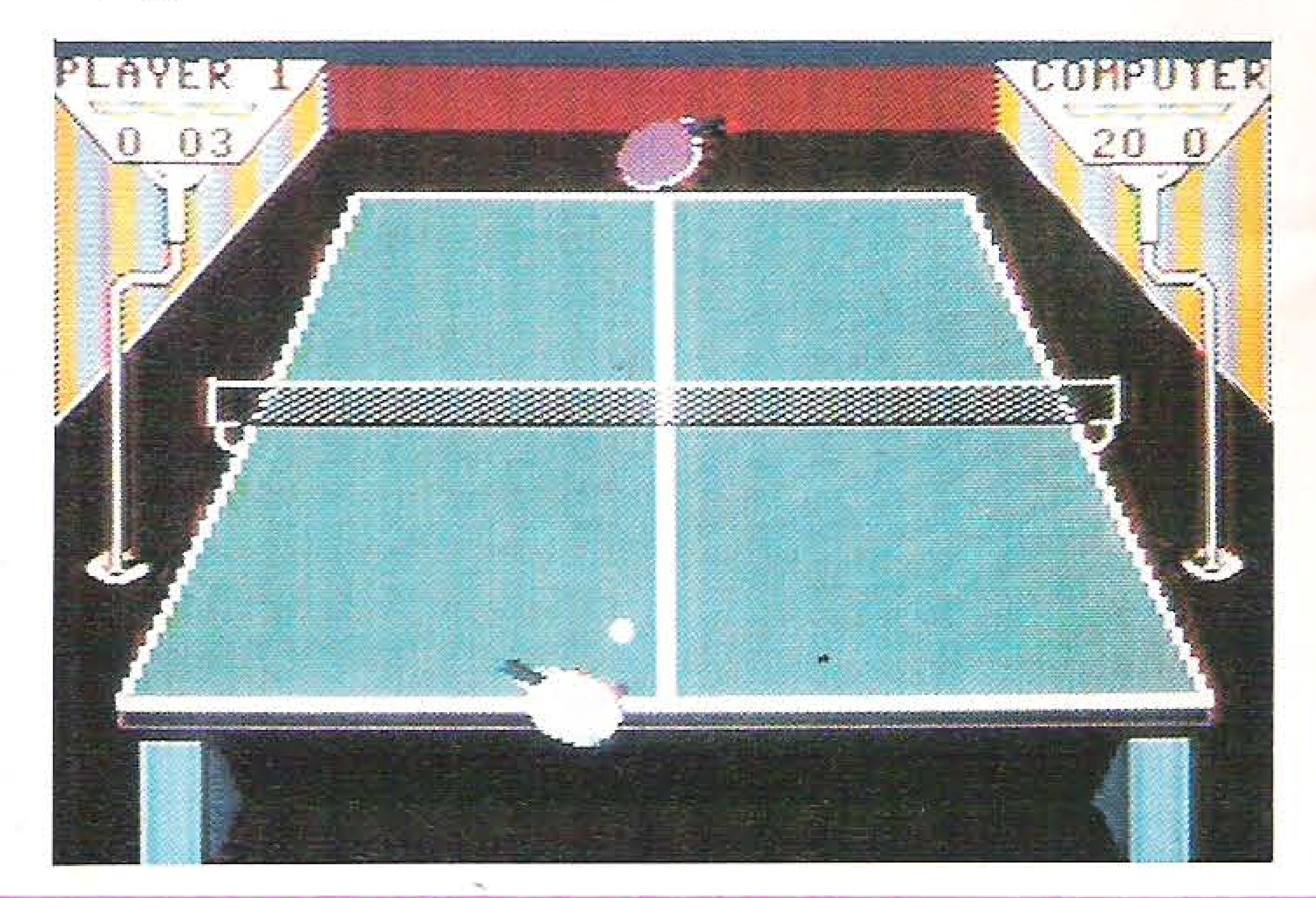
Aus den Staaten kommt ein neues Tischtennis-Spiel für den den guten, alten C-64. Es heißt **SUPERSTAR PING-PONG** und ist von der hierzulande recht unbekannten Firma **SILVER TIME.**

Spielerisch gleicht es dem „Ping Pong" von IMAGINE (siehe ASM Nr. 5/86, Seite 8!), doch die vielen Untermenüs in diesem Programm fallen aus der Reihe der sonst üblichen Sportspiele! Es kann alleine gegen den Computer oder gegen einen zweiten menschlichen Partner gespielt werden. Falls man beides nicht wünscht, so kann man sich das Computer-Demo ansehen. Etwas besonderes ist die Einstellung der Spielperspektive. Es kann zwischen „End View" oder „Side View" gewählt werden. Bei End View steht man am unteren Teil der Platte und hat den Gegner am oberen Ende stehen. Bei Side View steht ein Spieler links, der andere rechts an der Platte.

Die Spielgeschwindigkeit ist in drei Stufen einstellbar: Normal, Anfänger und Hyperdrive. Doch nun kommt der Clou des Ganzen!! Man kann seine Spielstärken und -schwächen einstellen. So können die Werte von Schmettern, Vorhand, Rückhand, Reaktionszeit, Geschwindigkeit und Ausdauer beliebig variiert werden.

Desweiteren existiert die schon obligatorisch gewordene Einstellung der Team-Farben. Ein weiterer Menüpunkt ist das An- und Ausschalten des Seitenwechsels sowie die Bestimmung der Gewinnsätze. Zwischen den folgenden Sätzen kann der Spieler wählen: 2 von 3, 3 von 5, 1 von 1 oder 4 von 7.

Doch nun zur Hauptsache, zum Spiel selbst: Die Grafik ist hervorragend gemacht. Man sieht auf dem Screen die Tischtennis-Platte, zwei Schläger in den jeweiligen Teamfarben und zwei Anzei-



getafeln für den Spielstand. Der Sound ist nur ausreichend und beschränkt sich neben der Titel-Melodie nur auf einfaches Ballgeklapper. Der Spielverlauf gleicht dem „Imagine-Ping Pong", ist aber um einiges schneller, aber auch schwieriger. Das nach rechts oder links Spielen bzw. Schlagen entwickelt sich häufig zu einem Zufallsspiel, denn oft ist der Ball in einem unglücklichen Schlagwinkel und geht ins Aus.
Obwohl das Spiel recht gut gemacht ist und das sehr umfangreiche Menü zu loben ist, fällt die schwierige Handhabung auf, die die Spielmotivation erheblich sinken läßt. *mre*

Grafik	**8**
Sound	**5**
Spielidee	**6**
Spielmotivation	**5**

MSX-Maus tanzt!

MSX-Freunde aufgepaßt! **LEAPER** heißt das neue Spiel von **BUG-BYTE**. Leider ist hier ein alter Spruch zu dem Action-Game angebracht: Erst hui, dann pfui. Zu Beginn war ich wirklich angetan. Mit einem kräftigen „Can-Can-Sound" wurde ich musikalisch empfangen. Auch das niedliche Mäuschen fand sofort einen Platz in meinem Herzen. Es tanzte einfach zu süß. Dann kam es zum großen Auftakt. Die Skala meiner Spielmotivation pendelte immer noch in den höheren Regionen. Zumal der Musikwechsel vom Can-Can zum Instrumentalhit „Popcorn" ebenfalls sehr angenehm war. Frisch, fromm, fröhlich, frei ging es endlich los. Naja! Der Haken war: es ging gar nicht so richtigt los. Mein Mäuschen kletterte lediglich von einer Bahn auf die andere und kam so zu Punkten. Gelegentlich fiel es auch einmal wieder ein paar Etagen tiefer, wofür es allerdings keinen Punktabzug gab. Die einzigen Fehler die ich machen konnte: einem Ungetüm in die Arme zu stürzen oder auf höchster Ebene gegen die Überschrift „Leaper" zu rennen. War meine Energie von vielem Hüpfen verbraucht, so kam ein weiteres Mäuschen zum Einsatz. Immerhin habe ich ganze fünf Stück von der Sorte. Doch nach und nach verliere ich die Lust an dem Einsatz meiner Spielkameraden.
Im Großen und Ganzen hat das Spiel seine guten und schlechten Seiten. Der niedliche Spielkamerad und der Sound sind es, die eine gewisse Motivation vor dem eigentlichen Spiel aufbauen. Bedauerlich ist nur, daß sich diese nach und nach wieder abbaut. Selbst wenn die Spielidee nicht die schlechteste ist. Bleibt am Ende die Feststellung: Es passiert einfach zu wenig!
tb

Grafik	**5**
Sound	**9**
Spielidee	**6**
Spielmotivation	**4**

Programm: Leaper, **System:** C-16, C-64, Atari, MSX, **Preis:** ca. 12 DM, **Hersteller:** Bug-Byte, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB. Tel: (00441) 439 0666.

c16chris

Eiszeit

Programm: The Ice King, **System:** MSX, **Preis:** ca. 28 DM, **Hersteller:** CDS Software Ltd., Silver House, Doncaster DN1 1HL, **Vertrieb:** CDS, CDS House, Beckett Road, Doncaster, South Yorkshire, DN2 4AD

Verborgen in der gefrorenen Tundra der Artik liegt die geheimnisvolle Stadt Kurrfrost - eine Stadt, die durch den Fluch des Eiskönigs auf Ewigkeit zum Erfrieren verdammt ist.

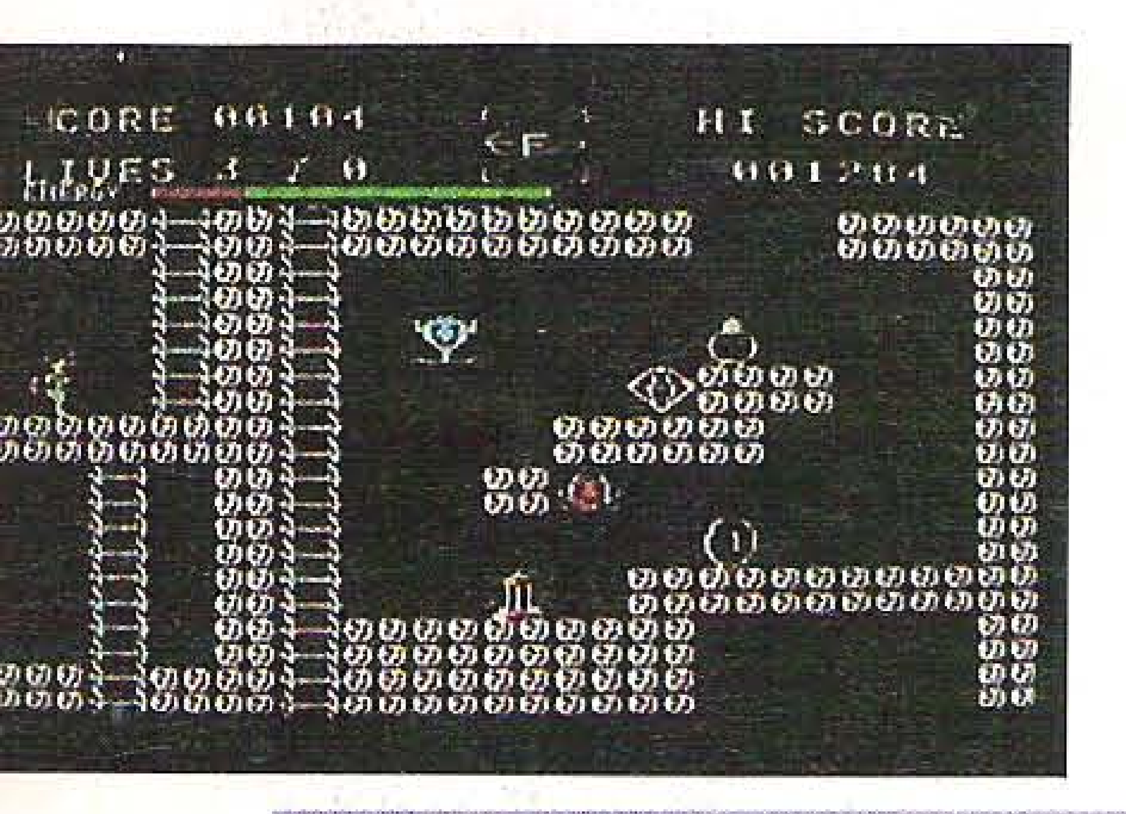
Das ist die Story eines neuen MSX - Arcade - Adventures: **The Ice King** aus dem englischen Softwarehaus **CDS Software**, das durch Steve Davis Snooker und Colossus 4 Chess bekannt wurde.

Sie übernehmen die Rolle von Ruprecht von Quartenbrück, einem Abenteurer, der zurückgekehrt ist, um diese Stadt zu befreien. Damit dieses erreicht werden kann, muß im Palast des Eiskönigs dessen Grab gefunden und dort der Trank aus dem Zauberpokal getrunken werden. Aber die Tür des Grabs läßt sich nur mit einer Melodie öffnen! Also muß unser Held Ruprecht unter Ihrer Kontrolle zunächst die drei Teile der Zauberflöte und die fünf passenden Noten einsammeln.

Hinter diesem „Multi-Screen Arcade-Adventure" verbirgt sich, genau genommen, ein Plattformspiel á la Jet Set Willy, doch weist The Ice King noch einige Besonderheiten auf, die das Ganze ein wenig auflockern.

Die Grafik ist für MSX-Verhältnisse durchschnittlich, aber durchaus annehmbar. Soundmäßig gibt es außer einer kurzen Titelmelodie und einigen Effekt-Geräuschen nichts Überragendes. The Ice King ist ein nett gemachtes „Hüpfspiel", welches besonders den Kindern um 12 Jahre Freude bereiten wird.

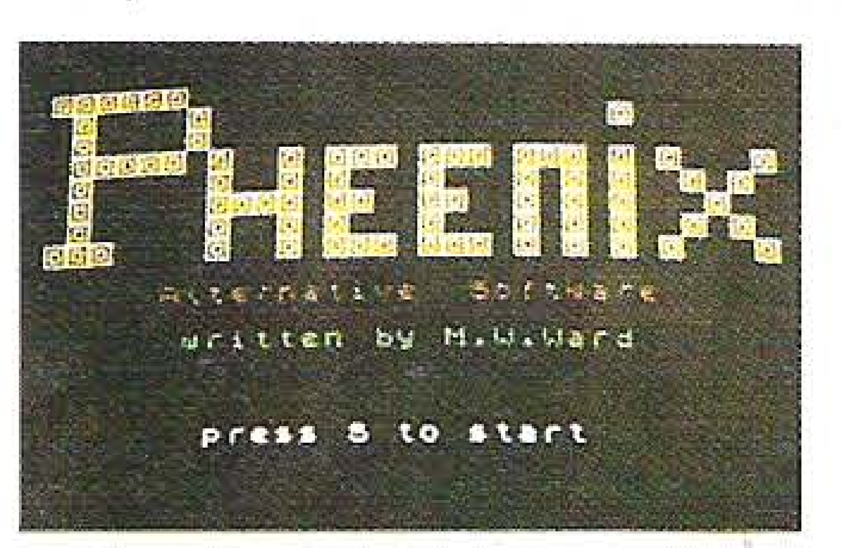
Stefan Swiergiel



Grafik	8
Sound	7
Spielidee	6
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Schlechtes Beispiel!

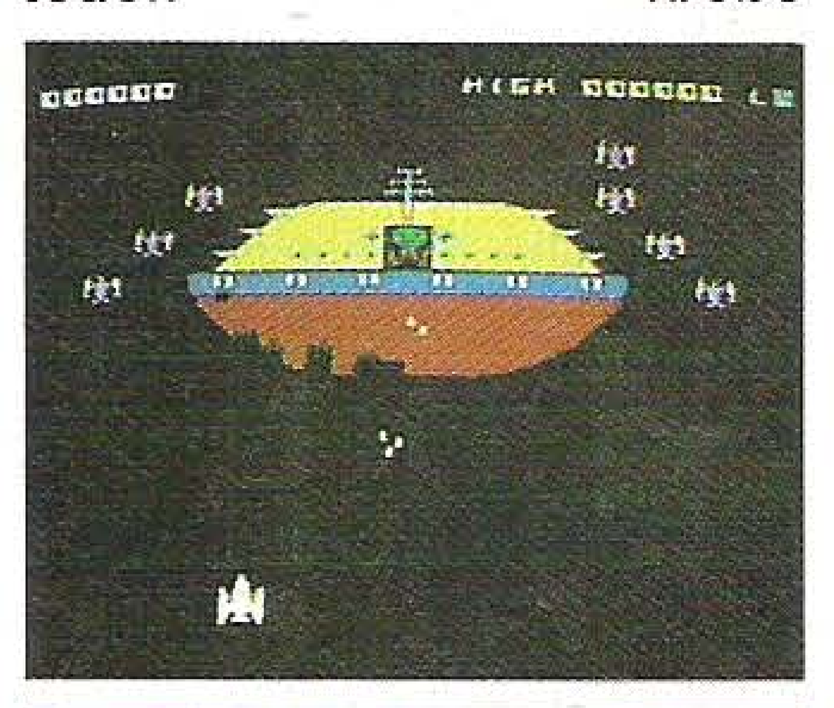
Programm: Pheenix, **System:** Spectrum, **Preis:** 9,90 DM, **Hersteller:** Alternative Software, **Vertrieb:** Multisoft, Köln.



PHEENIX ist eine schlechte Umsetzung der legendären Spielhallen-Version „Phönix". Im Grunde genommen geht es darum, feindliche Mutanten abzuschießen, ehe man selbst getroffen wird. Das Spiel hat fünf verschiedene Levels (Schwierigkeitsstufen) und fünf verschiedene Bilder, die nach und nach schwieriger zu absolvieren sind. Nach dem Laden erscheint sofort ein Demo (welches alle Bilder zeigt), das man mit „S" abbrechen kann.

Nach dieser „Tat" wählt man das Level und die Steuerungsart (Keyboard, Kempston oder AGF). Die Tastenbelegung wird nach der Wahl angezeigt. Nun versucht man im Spiel selbst, mit Hilfe eines Schutzschildes und dem Laser die Angreifer zu vernichten. Dabei hat man fünf Leben, um bis zum Mutterschiff vorzustoßen. Auf dem Cover steht etwas von „Full Sound Effect": Außer dem Schießgeräusch habe ich jedoch nichts vernommen. Dennoch: Zu diesem Preis ist auch ein solch einfaches Spiel nicht zu teuer.

krebs



Grafik	3
Sound	3
Spielidee	3
Spielmotivation	6

Richard und der Atlantik

Programm: The Virgin Atlantic Challenge
ster
Prei
ler:
non
Londo
T.S. D
berg &

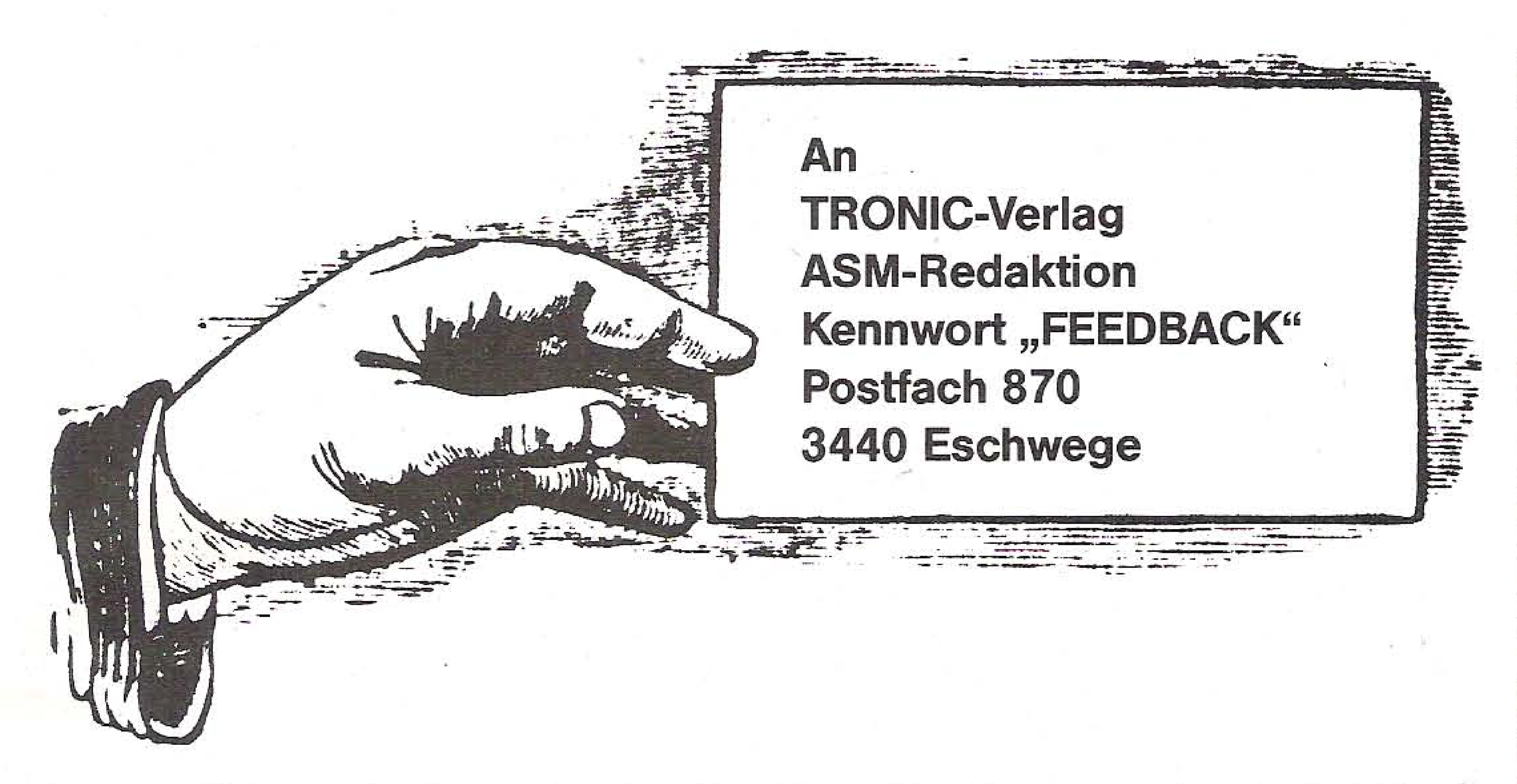
Die en
die v
Schal
ist, de
steller
im J
durch
Atlantik ... überqueren, erinnert haben. Viel wissen wir nicht darüber. Dennoch war es Grund genug für die Lon-
... **THE VIRGIN**
... **CHALLENGE**
...esem „weltbe-
...eignis" ein
... auf den
...
...„Spectrum-
...afisch aus-
...ntworfenen
...ür Sie an der
...tlantik teil.
...euer über-
...le des Ri-
...den ich -
...dem Joy-
...stick steuerte (auch Keyboard-Bewegung möglich!). Richard ist ein kleines Persönchen mit Bart, das recht rundlich ausschaut. Jetzt werden Sie vielleicht denken, daß liegt am Spectrum..., nein, der Grund für Richard's „Fülle" ist seine absolute Verfressenheit: so muß er alle fünf Minuten was essen, sonst wird er langsam und nervös. Dies „stört" natürlich die optimale Steuerung des Schiffes; man kann sich vorstellen, welche „Schwierigkeiten" und Probleme ich sowohl mit Richard's Appetit, wie auch mit dem Halten des Kurses hatte! Und was da noch alles auf mich zukam...

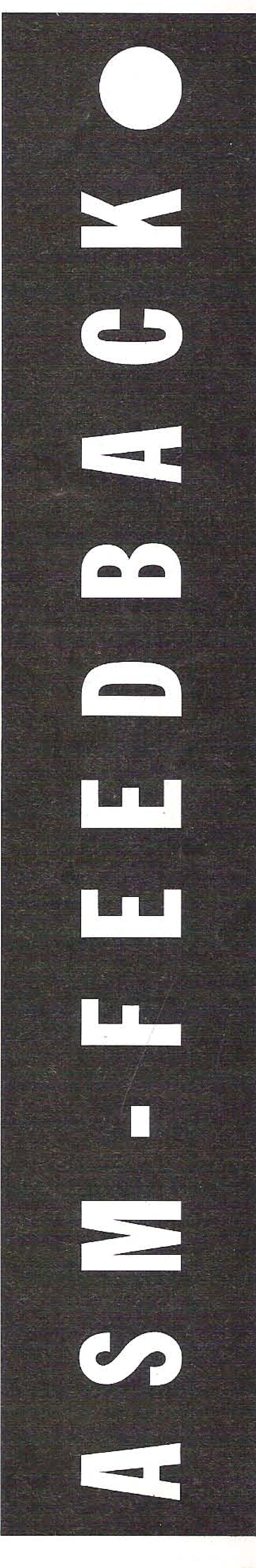
Ein Telex meldete mir: „Nebel voraus!". Merkwürdigerweise wurde mir diese wichtige Botschaft „verschlüsselt" durch einen riesigen Fisch angezeigt. Na, ja...Natürlich kann es auch passieren, daß man mit Eisbergen Bekanntschaft macht (auch hier zeigt sich wieder der Fisch!) oder auf Fischerboote stößt (da allerdings: kein Fisch! Vielleicht vorher gefangen worden?). Nun, es gelang mir nicht, den Atlantischen Ozean in der Rekordzeit von 3 Tagen und 10 Stunden zu überqueren - wie es das Original-Virgin Atlantic Challenge Team im Sommer schaffte. Dennoch: es hat Spaß gemacht, mit dem kleinen, dicken, gefräßigen Mann „spazierenzufahren". Die Grafik ist gut bis sehr gut; die Spielidee aus verschiedenen anderen Genren „entnommen und zusammengebaut„. Das „Challenge Game" ist sicherlich nicht schlecht. Nur muß jeder selbst entscheiden, ob es ihm für diesen (relativ) hohen Preis auch gefällt. Schaut mal rein! *mk*

Grafik	8
Sound	4
Spielidee	6
Spielmotivation	7

Weitere Action Games auf S. 27

c16chris





Liebe ASM-Leser, in dieser Rubrik sollen Sie zu Wort kommen, Ihre Kritik äußern und Ihre Verbesserungsvorschläge loswerden können. Sicherlich haben Sie einige Anregungen „auf Lager“, bestimmt sind Sie aber auch mit dem einen oder anderen Punkt in ASM nicht recht einverstanden. Also nur zu, schreiben Sie uns – wir sind auf alles gefaßt! (Ein kleines Wort der Anerkennung hier und da käme uns natürlich auch nicht ungelegen!) Bei dieser Gelegenheit möchten wir Sie aber auch dafür um Verständnis bitte, daß wir nicht im Stande sind, alle bei uns eingehenden Leserbriefe und Anfragen zu beantworten. Dies würde so viel Zeit in Anspruch nehmen, daß wir nicht mehr zu unserer eigentlichen Arbeit, dem Testen und der Besprechung von Programmen, kämen. Ebenfalls wird es uns sicher nicht möglich sein, alle Briefe an dieser Stelle zu veröffentlichen. Wir wollen uns aber bemühen, soviel Zuschriften wie möglich, nötigenfalls gekürzt, abzudrukken. Wir hoffen, daß Sie auch weiterhin tatkräftig an Ihrer Leserecke mitarbeiten.

Ihre ASM-Redaktion

„Programmbewertung“

Jetzt ist Euer neues Magazin kaum erschienen, schon erhaltet Ihr wieder einen Brief von mir. Euer Lob habt Ihr ja schon im letzten erhalten, so daß ich mir dies sparen kann. Beim Durchlesen des neuen Heftes fiel mir einmal mehr auf, daß einige Leute sich ungeheuer leicht von fremden Meinungen beeinflussen lassen. Dem einen gefiel nicht, daß „sein Programm“ schlecht bewertet wurde, der andere kauft ein Programm nicht, weil es von Euch schlecht bewertet wurde. Ihr habt es nicht versäumt, darauf hinzuweisen, daß auch Eure Bewertung subjektiven Einflüssen unterworfen ist. Ich bitte Euch aber auch, den Leuten einmal zu sagen, daß eine Programmbewertung nicht unbedingt dazu gemacht ist, Ihnen das Programm mies zu machen. Jeder sollte doch in der Lage sein, sich ein Programm, ob nun gut oder schlecht bewertet, selbst anzusehen und dann erst seine Entscheidung zu treffen. Dabei ist die Meinung Dritter doch höchstens als Entscheidungshilfe anzusehen...

Hans-Jörg Herling, Ratingen

(Anm. d. Red.: Lieber Hans-Jörg, wir wollen Deine Bitte gerne erfüllen und darauf hinweisen, „daß eine Programmbewertung nicht unbedingt dazu gemacht ist,“ irgendwem ein Programm „mies zu machen“, um es mit Deinen Worten zu sagen. Was wir nicht so gut finden, kann andere Leute durchaus begeistern.)

„Schelte“

Ich besitze seit 2 Jahren einen Atari 800 XL. Ich finde es absolut ungerecht, daß Sie fast nur Spiele und Anwenderprogramme für den Schneider, Spectrum oder diesen „64er“ testen. Außerdem sind die getesteten Programme meist mit einer unvollständigen Typenliste aufgeführt ...

Oliver Fegers, Düsseldorf

(Anm. d. Red.: Daß die getesteten Programme "meist" mit einer unvollständigen Typenliste angegeben werden, würden wir nicht sagen, aber unfehlbar sind wir natürlich auch nicht ...)

„Nichts versäumt“

Vor einiger Zeit habe ich mir das Spiel „Elite“ gekauft. Mein Freund Oliver und ich spielten fast jeden Tag. Vor zwei Wochen hatte mein Freund einen Fahrradunfall und liegt nun mit einem gebrochenen Bein und einem gebrochenen Arm im Krankenhaus. Da er nun nicht zu mir kommen kann, um „Elite“ zu spielen, habe ich ein Buch über die Ereignisse geschrieben und es ihm gegeben. So wußte er genau über den Stand bescheid. ... Viele Grüße aus Bernkastel-Kues.

Frank Kappes

(Anm. d. Red: Viele Grüße und gute Besserung wünschen wir Deinem Freund, der von Dir ja prima auf dem Laufenden gehalten worden ist.)

„Verzögerung“

Ich habe bisher jede Zeitschrift des "aktuellen Software Markts" gekauft und bin bisher sehr zufrieden. Bisher habe ich auch bei fast allen Preisausschreiben teilgenommen, jedoch ohne Erfolg. Um so überraschter war ich, als ich in der Ausgabe Mai/Juni meinen Namen las unter den Gewinnern je einer Software-Kassette SAI-Combat für den Sinclair ZX-Spektrum.

Dies ist nun etwa sieben Wochen her und ich warte jeden Tag auf meinen Gewinn. Da ich es kaum erwarten kann, mein neues Spiel zu laden, bitte ich Sie mir mitzuteilen, wann ich meinen Gewinn erhalte? Oder bin ich in dem sicherlich großen Papierkrieg vergessen worden?

Ich hoffe auf noch viele Ausgaben von ASM (Software gibt's zum Glück genug) und verbleibe mit freundlichen Grüßen

Michael Senft, Karlsruhe

(Anm. d. Red.: Wir haben diesen Brief stellvertretend für die vielen Anfragen der Mirrorsoft-Gewinner hier abgedruckt. Wie uns die Firma Mirrorsoft auf Anfrage mitteilte, wurden alle Gewinne Ende August verschickt. Die Zustellung hatte sich, bedingt durch die Urlaubszeit und durch den Direktversand aus England, leider verzögert. Wir bitten alle Gewinner, die späte Zusendung der Gewinne zu entschuldigen.)

„Positiv“

Die Ausgabe Nr. 6/86 war die erste
ASM, die ich je gehabt habe, und
ich muß sagen: Super! Ich habe
noch nie so viel und so aktuelle
Software-Tests für 6 DM in den Hän-
den gehabt. Ich finde es auch sehr
gut, daß Ihr (Eurem Titel folgend)
kaum Hardware testet. Also – Eure
Zeitschrift ist spitze! Aber – Ihr soll-
tet sie etwas übersichtlicher anord-
nen! Sehr positiv finde ich auch,
daß Ihr sehr viele...Spiele auf dem
Spectrum...testet...

Bernd Hillert, Lauenau

„Ähnlichkeit“

Ich habe da gerade die neueste
ASM gelesen und muß dazu sagen:
„Selten so köstlich gelacht!“ Wie-
so? Nun, Ihr habt über ein Spiel Na-
mens „Love Tramp“ ja 'nen ziemli-
chen Trouble gemacht. Wißt Ihr ei-
gentlich, daß es in den „guten alten
Zeiten“ (seufz) mal ein Gerät mit
Namen Atari VCS 2606 gab? Es gab
damals massenweise Steckmodu-
le dafür. Eins davon hieß „Smurf“.
Es ging im Spiel darum, „Smurfet-
te“ aus den Fängen von „Gargamel“
zu retten. Dazu mußte man als wak-
kerer Held verschiedene Hinder-
nisse überwinden (Zäune, Flüsse,
Krähen und ähnliches Zeug). Hatte
man sich dann wacker vorge-
kämpft, ging's von vorne los, nur
daß sich die einzelnen Screens
verdoppelten. Wie steht es denn da
mit dem Spiel „Love Tramp“? Die
Screens erinnern mich sehr an
„Smurf“, nur daß der „Smurf“ rosa
und nicht hellblau ist. (Liegt's an
Tschernobyl oder am Programmie-
rer?). Ich meine, daß so etwas (falls
ich recht habe) Ideenklau und Ein-
fallslosigkeit ist. Wann kommt das
nächste „deutsche“-Spiel, in dem
es darum geht, einen kleinen grü-
nen Ball vor gar garstigen blinken-
den Kobolden in einem Labyrinth
zu retten und dabei soviele Punkte
wie möglich zu verzehren. (Point
Eater) ...

Matthias Wesemann, Marpstedt

(Anm. d. Red.: Gegen Ideenklau sind auch wir machtlos. ...)

„Schachecke“

Vor ein paar Tagen fielen mir einige
Hefte Ihrer Zeitschrift „aktueller
software Markt“ in die Hände. Da
ich begeisterter Schachspieler
(NRW-Jugendsprecher) bin und
selbst einen Computer besitze, in-
teressierten mich natürlich beson-
ders Ihre Berichte über Schach-
Software. Dabei fand ich Ihre Arti-
kel über Schachprogramme ganz
gut. Die Haare zu Berge standen mir
aber, als ich die Berichte über Ihr
Schachturnier der unterschiedli-
chen Programme las. So mögen
sich die Schilderungen über den
Partie-Verlauf für einen Nicht-
schachspieler ja ganz gut anhören,
aber sie scheinen auch von einem
solchen geschrieben zu sein, denn
sie hatten fast nichts mit dem wirkli-
chen Verlauf der Partie zu tun. Die
Beurteilung der Stärken eines Pro-
grammes muß sehr unglaubwürdig
werden, wenn Sie in einem Bericht
schreiben, daß das Schachgebot
am Anfang die Stärke des Pro-
gramms zeige. Auch der Gewinn
des im September/Oktober-Heft
getesteten Personal-Computer-
Programms ist kaum auf dessen ei-
gene Spielstärke zurückzuführen,
sondern vielmehr auf einen einzi-
gen Fehler des Grandmaster-Pro-
gramms. Leider ist die Notation der
Partien nur sehr unsorgfältig abge-
druckt und mit Fehlern behaftet,
wodurch es für einen ungeübten
Schach-Spieler schnell schwierig
wird, diese Partie nachzuspielen.
Auch muß man leider sagen, daß Ihr
Turnier bei der kurzen Bedenkzeit,
die Sie gewählt haben, nicht sehr
aussagekräftig ist, da zum einen al-
len Programmen, die ich nachge-
spielt habe, schlimmste Fehler un-
terlaufen sind, und zum anderen
sich die Spielstärke bei längerer
Bedenkzeit stark verändern kann...

Martin Lessing, Dortmund

(Anm. der Red.: Wie Ihnen nicht entgangen ist, ist Herr Brall kein Profi-Schachspieler, sondern ein erfahrener Programmierer. Obwohl Herr Brall begeisterter Schachfreund ist und durchaus einige Fachkenntnis besitzt, versucht er, mit der Beschreibung des Schachturniers auch den Laien anzusprechen. Da etwa 90 Prozent unserer Leser nur gelegentliche Schachspieler sind, glauben wir, daß die „Schach-Ecke“ weiterhin so spannend gestaltet werden sollte. Man sollte nicht vergessen, daß unsere Zeitschrift den Namen „Aktueller Software Markt“ trägt und sich vor allem mit der Vorstellung von Programmen befaßt. Für Kritik haben wir jedoch immer ein offenes Ohr.)

„Graue Haare wachsen!“

Ich möchte einmal etwas über ei-
nen Computer schreiben, der zu
den meistverkauften Homecompu-
tern überhaupt zählt: der C-64. Da
entwickelt man nun einen Rechner,
der über ausgezeichnete Grafik-
und Soundmöglichkeiten verfügt –
kurz ein Amiga des Jahres 1982.
Und dann – schon die Einschalt-
meldung läßt jedem Computer-
Freak, drastisch ausgedrückt,
graue Haare wachsen: Hellblauer
Cursor auf dunkelblauem Hinter-
grund! Meine Güte, wie kann man
so einen Spitzen-Computer ent-
wickeln und dann auf das Optische
keinen Wert legen? Solange man
einen Monitor oder Fernseher in
Farbe hat, sind diese Blautöne ja
noch zu ertragen; aber in Schwarz-
Weiß? Man mag mir nun vorwerfen,
ich sei kleinlich, aber ich bin nun
einmal der Meinung, daß es doch
nun wirklich keine großen Anstren-
gungen gekostet hätte, bei der Ein-
schalt-Meldung das Ganze z.B.
Weiß auf schwarzem Grund zu hal-
ten. Doch dies ist meiner Meinung
nach nicht das einzige Manko am
C-64: Da wäre noch das Basic V 2.0.
Es enthält einschließlich reservier-
ter Variablen nur 61 Befehle! Man
mag nun sagen, es gibt Basic-Er-
weiterungen, wie z.B. Simon's Ba-
sic, das einschließlich der reser-
vierten Variablen immerhin 150 Be-
fehle kennt. Diese Erweiterungen
sind aber gerade für Schüler, wie
mich, viel zu teuer und nur als Ge-
burtstags- oder Weihnachtsge-
schenk zu denken. Hierbei wären
wir wieder beim Problem der Raub-
kopien angelangt. Viele Schüler,
die noch nicht selbst Geld verdie-
nen und deswegen nicht genug
Geld aufbringen können, um sich
z.B. solch teure Erweiterungen
selbst zu kaufen, greifen eben zu
den für sie erschwinglichen Raub-
kopien. Meiner Meinung nach gäbe
es so gut wie keine Raubkopiererei
mehr, wenn alle Programme unter
20 DM zu haben wären. Man muß
sich natürlich auch in die Lage der
Software-Häuser versetzen, denen
die Entwicklung, vor allem von An-
wender-Programmen, sehr viel
Geld kostet. Aber Mastertronic hat
es gezeigt: Es geht auch schon für
10 DM! P.S.: Eure Zeitschrift ist spit-
ze! Macht weiter so! Sie müßte nur
öfter (1 x im Monat) erscheinen.

Olaf Schürmann, Ense-Bremen

„Werner“

Mit großem Interesse habe ich Eure
letzten beiden Ausgaben Heft Nr. 6
und Heft Nr. 7 gelesen. Endlich eine
Zeitschrift, die versucht, „Licht“ in
den riesigen Software-Markt zu
bringen. Ich kann nur sagen, macht
weiter so. Nun habe ich allerdings
noch einige Fragen an Euch ...
Wird es eine Atari-Version zum
Spiel „Werner“ geben? ...

Oliver Veit, Berlin

(Anm. d. Red.: Ab 1. Dezember 1986 wird es „Werner“ für den Atari 260 520 ST auf Diskette geben.)

FEEDBA

„Berechtigter Ärger“

Habt Ihr eigentlich etwas gegen den MSX? Beim Test des 737 Flight-Simulators schreiben Sie: „Schade, daß die wenigen Neuerscheinungen für die MSX-Rechner so schlecht sind“. Dabei sind die Programme gar nicht so schlecht – Ihr kriegt nur nicht mit, daß es viele gute Programme auch für den MSX gibt, z.B. Superbowl (Seite 8) – gute Wertung – gibt es lt. Seite 26 auch für MSX, Sam Fox Strip Poker – gute Wertung – gibt es lt. Seite 101 auch für MSX sowie Formula One Simulator (Seite 26) – sehr gute Wertung – gibt es lt. Ausgabe 5 des ASM auch für MSX. Außerdem sind viele von Ihnen getesteten Programme für MSX Ihrer Meinung nach doch recht gut (z.B. Knightlore, Zoids, Strong Man, Way of Tiger, Red Moon, The Price of Magik, Boulder Dash.) Warum also der falsche Ausspruch, daß die MSX-Software so schlecht ist?...

Joachim Schäfer, Stuttgart

(Anm. d. Red.: Natürlich haben wir nichts gegen den MSX! Wir versuchen, möglichst viele Systeme, d.h. deren Software, zu berücksichtigen. Hier und da haben sich die „Software-Lieferanten“ eben auf die sogenannten „gängigen“ Rechner „eingeschossen“. Wir sind sehr froh, wenn wir MSX-, QL-, Dragon- oder Enterprise-Software bekommen. Wir würden uns freuen, wenn vielleicht auch MSX-User uns Testberichte zu neuen Programmen zukommen ließen – gegen Honar, versteht sich! Außerdem sind wir gerade dabei, mit einer weiteren deutsche Firma Kontakt in Sachen MSX aufzunehmen.)

„Vertrieb“

Ich wäre sehr froh, wenn Sie mir einige Informationen geben würden. Sie schreiben bei Ihren Spiele-Tests immer den Hersteller in die Kopfspalte. Kann man bei diesen Adressen die Spiele beziehen? Und wenn nicht, dann schreiben Sie mir bitte die Bezugsadresse für Mastertronic-Programme.

Konrad Cartini, Darmstadt

(Anm. d. Red.: Lieber Konrad, die Bezugsadresse der von uns getesteten Programme steht normalerweise im Vorspann unter „Vertrieb“. Sollte hier nichts angegeben sein, kannst Du das Programm auch beim Hersteller bestellen. Zu Deiner speziellen Frage nach der Bezugsadresse für Mastertronic-Programme: Auf unserer letzten Seite stehen unter „Game over“ sämtliche, uns bekannten Hersteller- und Vertriebsadressen. Hier die Adresse für Mastertronic: Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest.)

„Wo gibt's was?“

Ich besitze nun schon seit einem Jahr den Atari 800 XL und bin immer noch knapp mit Software. Gestern habe ich bei meinem Freund das Spiel „Yie Ar Kung-Fu“ auf Commodore gespielt. Als ich heute die neue ASM gekauft hatte, bekam ich einen dicken „Schock“. „Yie Ar Kung-Fu“ für Atari? Ich denk' ich pack es nicht. Doch es ist wahr! Nun die Frage an Euch: Wo ist dieses Spiel sowie „Football manager“, „Steve Davis Snooker“, „Beer Belly“ und „Cloak of Death“ zu beziehen?

(Anm. d. Red.: Wegen des Bezugs obiger Spiele, bitte bei folgenden Firmen anfragen: „Yie Ar Kung-Fu“, Rushware, Kaarst; „Football Manager“, Addictive Games, Bournemouth; „Steve Davis Snooker“, CDS, Silver House, Silver Street, Doncaster S. Yorkshire, DN1 1HL; Cloak of Death, Bug Byte, Liverpool. Die vollständigen Adressen, sofern nicht angegeben, können der „Game Over“-Seite entnommen werden.)

„Dickes Lob“

Als erstes möchte ich der ASM-Redaktion ein dickes Lob aussprechen. Seit langer Zeit kaufe ich mir Computer-Zeitschriften, die aber leider vollgepackt sind mit Artikeln, die mich gar nicht interessieren. Darum war ich auch froh, als Ihre Zeitschrift auf den Markt kam. Ich finde Ihre Zeitschrift zwar sehr gut, aber man könnte doch folgende Dinge ändern: Als erstes würde ich die einzelnen Rubriken farblich herausheben (z.B. Adventure-Ecke – rot), Action-Ecke (im gelblichen Ton) usw., weil man sonst über die besten Rubriken hinwegblättert (Secret Service). Also, überlegt Euch den Vorschlag einmal! Als nächstes will ich die Bewertung ansprechen! Man müßte den Spielen, die neu herauskommen, Steigerungsmöglichkeiten einräumen. Auch meine ich, daß Ihr viel zu schnell eine 10 vergebt. Auch die HOTLINE finde ich etwas unverständlich aufgebaut. Könnte man nicht die HOTLINE in die einzelnen Computertypen unterteilen? Dennoch, weiter so!!!!

Erik Dressler, Prüm

(Anm. d. Red.: Wir freuen uns natürlich außerordentlich, wenn wir so ein „dickes Lob“ bekommen. Was die Verbesserungsvorschläge angeht, werden wir uns überlegen, inwieweit wir etwas davon verwirklichen können. Dasselbe gilt übrigens auch für alle anderen Änderungswünsche und Vorschläge, die uns täglich erreichen.)

„... gut wie immer“

Es gibt nichts Neues über die Qualität der Zeitschrift zu sagen: Sie ist so gut wie immer! Ich hätte da nur zwei kleine Verbesserungsvorschläge zu machen: 1. weitere Unterteilung der Programme in Sportspiele, Actionspiele ... 2. In vielen Fällen ist es eindeutig zu erkennen, jedoch kann ich manchmal die Bilder der Spiele bei den Bewertungen nicht mit hundertprozentiger Sicherheit einem bestimmten Computersystem zuordnen. Daher fände ich es angebracht, kurz das Computersystem zu erwähnen.

Martin Pieczonka, Bochum

(Anm. d. Red.: Beide Vorschläge sind höchst beachtenswert! Danke!)

„Vorschlag“

Ihre ASM ist im Großen und Ganzen eine recht informative Zeitung. Um jedoch später mal wieder zu einem bestimmten Spiel oder Anwender etwas nachzulesen, muß man ganz schön wühlen. Wie wäre es mit einem alphabetischen Register der vorgestellten Programme, um die Suche zu erleichtern?

Manfred Bürger, Berlin

„Preise,“

Ihre Zeitschrift ist wirklich gut. Auch Ihre Informationen über Computer-Spiele sind aufschlußreich. Nur eines ist mir jedesmal unklar: Z.B. in Heft 7/86, Seite 34, stand unter dem Programm Knight Games, System: Schneider, C-64 der Preis: 39 DM. Bezieht sich der Preis auf Cassette oder Diskette!!??

Marcus Kleinhenz, Nürnberg 60

(Anm. d. Red.: Der angegebene Preis bezieht sich zunächst immer auf die Kassette. Die Preisangabe für eine Diskette trägt den Hinweis „Disk.“)

„Übersicht“

So 'ne Zeitschrift, wie Ihr sie macht, hat lange gefehlt. Jetzt weiß man wenigstens, was es Neues auf dem Markt gibt, ohne in tausend Läden rumzurennen! (Übrigens nicht nur meine Meinung!)

M. Rutsch, Berlin

Wunschzettel

ASM-Freaks, wir brauchen Euch! Nicht, daß wir jetzt ideenmäßig am Ende wären, nein – aber wir möchten doch gern Eure Meinung zu unserem Magazin hören! Es gibt bestimmt einiges, was wir gemeinsam (Redaktion und Leser) noch verändern können, so daß es uns möglich ist, uns optimal auf Eure Wünsche einzustellen. So bitten wir Euch, einen Moment lang in unsere Haut zu schlüpfen – nach dem Motto

Wenn ich Redakteur wäre, würde ich folgendes ändern:

1. Bewertungskästchen

Wir haben uns für eine Programmbewertung in Textform und Zahlenwertung von 1-10 entschieden. Was kann man besser machen?

____

____

____

____

____

2. Rubriken

Wir haben unser Magazin in die verschiedensten Rubriken – von „Action" über „Feedback" oder „Jet Set" bis hin zur „Game-Over-Seite" – unterteilt. Eure Änderungsvorschläge?

____

____

____

____

3. Gestaltung

Die Gestaltung der ASM weicht sicherlich stark von der anderer Zeitschriften ab. Was würdet Ihr ändern?

____

____

____

____

____

4. Sonst noch was?

____

____

____

____

____

____

____

____

Also los, Leute, schnappt Euch „den Griffel", und ab mit der Post zum TRONIC-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Kennwort: WUNSCHZETTEL! P.S. Eure Adresse woll'n wir gar nicht haben; es wäre aber absolut stark, wenn Ihr uns für statistische Zwecke Euer Alter und Euren Computer-Typ verraten würdet! Und noch etwas: Falls Ihr Eure Ideen auf einem gesonderten Blatt zu Papier bringt, so ordnet Eure Vorschläge doch bitte nach den oben angeführten vier Punkten – das wäre echt der Gipfel (und würde uns die Auswertung erheblich erleichtern)!

So long – das ASM-Team

„Leidgeprüfte Atarianer“ – Reaktionen!

Erster „Leidartikel“, erste positive Resonanz! Die Atari-User meldeten sich so zahlreich zu Wort, daß es uns schwerfiel, die drei „Gewinner“ zu ermitteln! Der ausgezeichnete Rechner mit seinen „tausend“ Möglichkeiten wurde ebenso oft erwähnt, wie die – schlechte – Software-Versorgung. Doch: Lassen wir „unsere drei Ersten“ selbst zu Wort kommen! H. J. Herling (100 DM), der allen Interessierten einen Antwortbrief schrieb, Stefan Leko (50 DM), der den Lesrn eine Liste zukommen ließ und H. J. Jordan (25 DM), der viel Interessantes zu berichten wußte!

Heute möchte ich Euch schnell berichten, wie die Reaktionen auf meinen Leserbrief, den Ihr so freundlich veröffentlicht habt, waren. Seit einigen Tagen hat unser Postbote nun fast jeden Tag einige Briefe für mich gebracht, deren Absender Leser Eurer Zeitschrift sind. Es sind keine Unmassen, aber das hatte ich auch nicht erwartet. Am erfreulichsten war doch die Tatsache, daß jeder zur Beantwortung einen Freiumschlag beigelegt hat. Das zeigt mir doch, daß die Schreiber alle fair und ehrlich sind. Aber auch, als Nebenprodukt, zeigt es, wie viele Leser Euer Heft mit Aufmerksamkeit verfolgen. Ebenso ist auch eines unbestritten, nämlich, daß ich Recht hatte mit meinen Vermutungen, die ich in dem Brief äußerte. Viele der Schreiber haben eben nicht gewußt, was sie mit dem Atari anfangen sollten. Als Anlage habe ich Euch zur Kenntnisnahme einen Brief, welchen alle erhielten, beigelegt.
Jetzt habe ich aber auch noch ein Anliegen an Euch. Überlegt Euch doch einmal; ob Ihr nicht einen Leserwettbewerb startet,, in dem Leser ein selbstgeschriebenes Programm einsenden und die Besten dann in einem Sonderheft oder in einer Sonderbeilage veröffentlicht werden. Ich glaube, das Interesse daran ist vorhanden. Die Preise müssen ja nicht unbedingt Geldpreise sein. Viele freuen sich auch über einen Sachpreis, wie z.B. eine neue Floppy oder ein sinnvolles Erweiterungsgerät wie einen Drucker. In diesem Sinn verbleibe ich mit besten Grüßen.

Hans Jörg Herling, Ratingen

Hier mein „Leid-Artikel“ in punkto Atari XL/XE, der gleichzeitig ein Aufruf an alle Softwarehäuser sein soll:

Da gibt es (wer hätte das gedacht?) auch Computer-Freaks, die besitzen einen Atari-Homecomputer, auf den sie bis zum Exzess „einhämmern“ und veruchen, alles aus besagtem Gerät herauszuholen...

Eben jene wackeren Burschen (oder Mädels) wollen sich aber auch mal an einem guten Computerspiel ergötzen! Doch hier stößt man als stolzer Besitzer eines Atari-Computers oft auf einen wunden Punkt, obwohl der Atari immerhin 4 Tonkanäle (Bei Direktzugriff sogar über 5!) und eine Farbvielfalt von 256 (!) Farben etc. verfügt – mach' anderen Homecomputer in verschiedenen Punkten sogar übertrifft, zumindest ebenbürdig ist!

Scheinbar sind viele Software-Firmen unfähig, ein Programm, welches es z.B. für den C-64 gibt, auf den Atari umzusetzen, oder es entspricht nicht deren „Niveau“ (wenn man davon überhaupt sprechen darf) – oder man hat keinen „Bock“ sich mit Atari-Programmen zu beschäftigen – oder keine Ahnung von der Materie – oder..... oder WAS ???

Firmen, wie z.B. Activision ist es doch auch möglich, Spiele wie etwa „The Eidolon“ für die Atari's auf den Markt zu bringen, womit bewiesen wäre: Es GEHT !!!!

Also: Ran an die Arbeit, hochgeschätze Software-Häuser und kräftig an Programmen auch für Atari-Homecomputer „basteln“ – aber an guten Programmen und ab auf den Markt damit! So sollte es sein und nicht anders...

Mit freundlichen Grüßen und in der Hoffnung auf Realisierung guter Atari-Programme.

Hans-Jörg Jordan, Erkrath

(Das Antwortschreiben)

Hans Jörg Herling
Bahnhofstr.116
4030 Ratingen 6

Hallo

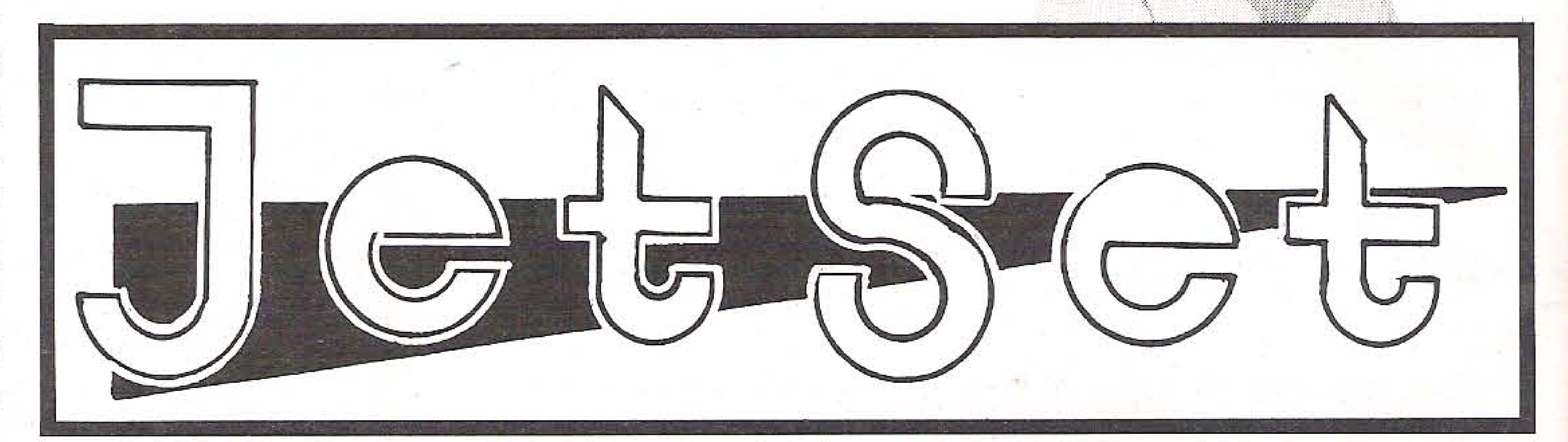
Deinen Brief habe ich wie Du siehst erhalten und sofort habe ich mich hingesetzt um Ihn zu beantworten. Ich habe dafür den Startexter mit einem Drucker benutzt, so das es leicht ist, gleich mehrere Kopien herzustellen und auch alle persönlich anzusprechen ohne viel zu tippen. dafür ist ein Computer, wie auch Du Ihn besitzt, geradezu ideal.
So, jetzt aber zu der Liste und den Erfahrungen die ich gemacht habe:
Es ist folgendermaßen. Viele englische Versender arbeiten fair und lassen die Leute nicht hängen. Wenn Du einmal eine Liste von Ihnen erhalten hast und bestellst, schicke deine Bestellung am besten per Einschreiben mit Rückantwortschein hin. So kannst Du sicher sein, daß Deine Bestellung eingegangen ist. Wie man zur Liste kommt habe ich ja in der ASM beschrieben.
Die Zeitschrift Computer & Video Games bekommt man häufig in Bahnhofskiosken. Du kannst aber auch einen Zeitschriftenhändler fragen, ob er sie bestellen kann. Die Zeitschrift Page 6 ist meines Wissens nach nur im Abo zu erhalten. Ein Probemuster erhielt ich im letzten Jahr gegen Einsendung von einem engl. Pfund.
Die Adressen:
1. Page 6 Magazine,P.O.Box 54, Stafford, ST16 1DR
2. Software World, 12 Ethel Street, Birmingham B2
3. Software Express, 31 Stoneyhurst Road,Erdington, Birmingham
4. Zoomsoft, 46 Huntsworth Mews, London NW1 6DB
5. JR Software, Dept CVG, 5 Brookes Court, Baldwins Gardens, EC1
6. Shekhana Computer Service, P.O.Box 394, London N15 6JL

Die Liste erhebt natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Man kann natürlich auch einmal eine Firma wie English Software anschreiben. Die Firmen sind sehr hilfsbereit und schicken, wenn keine Bestellung möglich ist, meist die Adresse eines oder mehrerer Händler welche die Produkte vertreiben.
Abschließend möchte ich aber auch bemerken, daß Deutsche Softwarehändler wie z.B. Joysoft oder der Compy Shop in Mühlheim auch ein gutes Angebot haben. Der Preis der Computer & Video Games beträgt bei uns 6DM. Wer mehr anlegen kann, sollte mal versuchen die Zeitschriften Antic oder Analog zu bekommen. Das sind beide in Amerika erscheinende reine Atari Zeitschriften. Sie kosten bei uns hier aber 15 bis 18 DM.
Ich wunsche jedem der nun in England etwas bestellt viel Erfolg. Schreib mir doch einmal, welche Erfahrungen Du gemacht hast bzw. machen wirst. Viel Spaß mit dem Atari wunsche ich Dir auf jeden Fall.
Ich hatte es eigentlich nicht vor, den folgenden Teil an alle zu schreiben. Aber die starke Resonanz auf meinen Brief in der ASM hat mich doch dazu geführt, allgemeines hervorzu= heben. Es muß ja mal gesagt werden, daß die Marktpolitik der Firma Atari nicht zuletzt in den Engpaß geführt hat, in dem wir uns befinden. Als Atari vor ca. 1 1/2 Jahren vor dem Ruin stand und von Tramiel gekauft wurde, waren viele Softwareherstellter unsicher. Auf der einen Seite gab es den C 64 für den ein großer Markt vorhanden war, auf der anderen wusste keiner ob der Atari noch eine Zukunft hat. Daraufhin haben viele nichts mehr für den Atari hergestellt. Mit der Software für den Commodore ließ sich ja auf jeden Fall Geld verdienen. Zusätzlich kam England als Softwareparadies immer stärker auf den Markt, wo Atari nie mehr als ein Außenseiter war. Diese Gründe sind sicher dafür bestimmend, daß für den XL sowenig Programme vertrieben werden. Vielleicht hilft es ein wenig, an die führenden Englischen Softwarehäuser zu schreiben und nach Atari Software zu fragen. Wenn dort eine starke Nachfrage registriert wird ist es ja möglich daß gut laufende 64 er Programme auf Atari convertiert werden. In verschiedenen Interviews wurde ja auch von Programmierern dieser Firmen oft gesagt, sie möchten gerne Actionprogramme für den Atari schreiben. Darum rufe ich alle auf: Schreibt an diese Häuser und macht die Leute darauf aufmerksam, daß hier ein Potential von Käufern vorhanden ist!
Ich hoffe das ist eine Anregung an alle, etwas für sich selbst zu tun. Und noch etwas. Setze dich auch einmal hin und versuch selbst ein kleines Programm zu schreiben. Ich würde mich freuen, ein von Dir geschriebenes Programm irgendwo veröffentlicht zu sehen. Eine Liste von Programmen kann ich Dir leider nicht schicken, weil dies nicht der Sinn meines Briefes an die ASM war und von mir auch nicht so gedacht war. Einen Tip dazu, suche Atari User in Deiner Umgebung und gründet einen kleinen Club. Denn auch bei diesem Hobby gilt: Gemeinsam geht alles besser. In der Hoffnung Dir ein wenig geholfen zu haben grüße ich Dich und wunsche Dir bei unserem Hobby noch viel Spaß.

Stefan Lekos's Beitrag finden Sie auf Seite 25!

Liebe Leser,

wieder einmal hat sich die ASM-Redaktion etwas ganz Besonderes für Sie einfallen lassen. Mit dieser Ausgabe starten wir eine Rubrik, unter der wir Prominente zum Thema „Computer und Software" zu Wort kommen lassen wollen. Hier soll namhaften Persönlichkeiten aus Sport, Politik und Kunst die Gelegenheit geboten werden, ihre Einstellung zum Sinn (oder Unsinn) der Beschäftigung mit Computern zu äußern. Hierbei sind wir selbst (und sicher auch Sie) gespannt zu erfahren, ob sich unter den Prominenten vielleicht auch der eine oder andere „Spiele-Freak" findet. Selbstverständlich werden wir Sie in diesem Falle wissen lassen, welches Spiel (oder Anwender-Programm?) von dem betreffenden „V.I.P." favorisiert wird. Reizvoll wäre es natürlich auch, die befragten Personen einmal für unsere Leser auf High-Score-Jagd gehen zu lassen; wir wollen mal sehen, ob einige unserer Interview-Partner diesen Spaß mitmachen.



Beginnen wollen wir unsere Prominentenserie mit keinem Geringeren als dem Sänger und Komiker Mike Krüger! Zur Zeit mit seiner neuesten Produktion „Geld oder Leber" erfolgreich in den Kinos, hat sich Mike als „Blödelspezialist" mit seinen Liedern („Der Nippel") und Filmen (in „Die Supernasen" als „bessere Hälfte" von Thomas Gottschalk zu sehen) längst in die Spitze der Schlager- und Kino-Charts katapultiert. Anläßlich der Premiere von „Geld oder Leber" war es unserem Mitarbeiter Thomas Brandt möglich, das nachfolgende Interview mit Mike Krüger zu führen. Wir möchten es jedoch nicht versäumen, uns bei dieser Gelegenheit bei den Filmtheaterbetrieben Georg Reiss GmbH zu bedanken, durch deren freundliche Unterstützung das Gespräch zustande kam.

Thomas Brandt (links) und Mike Krüger bei der Premiere von „Geld oder Leber". (Fotos: Hientz)

Thomas Brandt: Mike, zunächst einmal möchte ich mich bei dir dafür bedanken, daß du dir trotz deines vollen Terminkalenders Zeit genommen hast, ein paar Fragen in Sachen „Computer" zu beantworten. Was mich und die ASM-Leser natürlich besonders interessiert: Welche Beziehung hat Mike Krüger zu Computern - und steht vielleicht sogar einer in seinem Haus in Quickborn?

Mike: Nein, einen Home- oder Personal-Computer habe ich nicht, dafür versuche ich mich jedoch, wann immer ich Zeit habe, an meinem Schach-Computer. Das Schachspielen zählt zu meinen liebsten Freizeitbeschäftigungen. Wahnsinnig gern würde ich mal einen richtigen Schach-Großmeister kennenlernen – Gari Kasparow beispielsweise! Neben dem Schach ist das Golfspielen mein liebstes und wichtigstes Hobby; hierbei verschaffe ich mir den nötigen Ausgleich zum Alltagsstress.

TB: Wie steht's im Beruf – hast du auf diesem Gebiet schon Bekanntschaft mit Computern gemacht oder gar sebst damit gearbeitet?

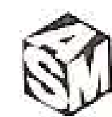
Mike: Fehlanzeige! In der Musik brauche ich die Microtechnik nicht; meine sonore Stimme und mein virtuoses Gitarrenspiel erübrigen den Einsatz eines Computers oder Synthesizers! Aber im Ernst: Ich bevorzuge schlichte Songs ohne viel technisches Drumherum und die akustische Gitarre. Und auch beim Filmen habe ich bis jetzt noch nichts mit Computern zu tun gehabt.

TB: Wie du vielleicht weißt, geht die Entwicklung von Computer-Spielen in vielen Fällen auf die Programme der Spielhallengeräte zurück. Hast du früher auch manchmal dein Glück bei einem dieser Spielchen versucht?

Mike: Wieder daneben – ich habe mich nie dafür begeistern können.

TB: Mike, du bist Vater eines kleinen Mädchens. Würdest du – später einmal – deinem Kind einen Computer kaufen?

Mike: Warum denn nicht? Wenn sie einen braucht, wird sie einen von meiner Frau



und mir bekommen. Ein wenig hoffe ich ja auch, daß sie mal in der Schule lernt, wie man mit Computern umgeht. Vielleicht kann sie dann ihr Wissen an mich weitergeben. Eigentlich kann ich mir sogar ganz gut vorstellen, daß ich mich für Computer-Spiele begeistern könnte. Bislang fehlten mir halt nur die Zeit und ein bißchen Hilfe, um mich in den Umgang mit den Rechnern einzuarbeiten.

TB: Viele erfolgreiche Filme dienten als Grundlage für Computer-Software. Könntest du dir vorstellen, daß auch einer deiner Filme mal im trauten Heim auf dem Homecomputer nachvollzogen wird?

Mike: Sicher, warum sollte das nicht möglich sein? Ich hätte auch schon einen Titel auf Lager. Wie wär's mit „Jagd auf die Leber"?

TB: Na prima; und jedesmal, wenn der Spieler patzt, verliert er eines seiner Leber, äh Leben! Doch nun zu meiner letzten Frage: Wie denkst du generell über Computer - hältst du sie für eine nützliche und gute Erfindung?

Mike: Offengestanden: Im Moment halte ich den Filzstift für die glorreichste Erfindung. Tschüß und besten Gruß an die ASM-Leser!

Sprach's, griff zu besagtem Filzstift und machte sich daran, die Autogrammwünsche der ihn umlagernden Fans zu befriedigen. Es steht zu befürchten, daß Mike wohl auch in der Zukunft keine Zeit haben wird, sein Verhältnis zu Computern zu intensivieren. Klarer Fall: Künstlerpech!

Wettbewerb

Mike-Krüger-Fans, aufgepaßt! Mit der freundlichen Unterstützung der Firma **TELDEC** sowie der **SHOW-BIZ** – Public Relations ist es uns gelungen, tolle Preise zu „ergattern", die wir, wie immer, an unsere Leser weitergeben wollen. Was zu tun ist? Ganz einfach: Postkarte ausfüllen und ab damit an den **TRONIC-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege**

Holt Euch
- ★ **10 Mike-Krüger-Schallplatten „Spiegelei"**
- ★ **5 Original „Geld oder Leber"-Kinoposter**
- ★ **5 Autogrammkarten von Mike Krüger, Ursela Monn + Falco!**

Fortsetzung von Seite 23

Gronn, 10.09.86

Der Markt für ausreichende XL/XE-Software ist noch nicht ganz tot. In den USA gibt es zahlreiche Neuerscheinungen, wie Star Raiders II, Game-Maker oder der Superhit Marble Madness von ECA.

Allerdings sollte man nur bei Softwareversandhäusern bestellen, die auf Importe aus den USA spezialisiert sind, z. B. den Compy Shop, mit dem ich persönlich gute Erfahrungen gemacht habe.

Desweiteren möchte ich gerne einen Punkt ansprechen, der das Softwareangebot in England betrifft. Ich kann es nicht verstehen, daß gerade deutsche ATARI-User in England Software bestellen, wo es doch gerade dort so gut wie keine Software für diese Computer gibt, weil sie sich eben nicht durchsetzen konnten auf dem englischen Markt. Ich meinerseits rate deshalb von solchen Bestellungen ab, da es ja schon in Deutschland fünf mal soviel Software gibt, als in England.

In einer renommierten Computerzeitschrift war kürzlich zu lesen, daß Epyx sein ganzes Softwareangebot für den ATARI 130 XE umsetzen will. Nach meinen Informationen hat sich das bereits wieder geändert. Epyx sieht demnach von Umsetzungen für XL/XE ab und will Software nur noch für den ST umsetzen.

Wer jetzt also noch gute Software sucht, sollte das bereits anlaufende Weihnachtsgeschäft abwarten und sich überraschen lassen. Es wird nach neuesten Informationen so einige Neuheiten geben, mit denen kein ATARI-User mehr gerechnet hätte.

Um schon einmal etwas vorwegzunehmen:
-In den USA existiert bereits eine Version von GEM für den 130 XE
-ATARI will in naher Zukunft 3,5"-Floppies für XL/XE anbieten
-desweiteren soll es eine 500 KB Erweiterung für alle Modelle geben
-hardwaremäßig gibt es in den USA bereits neue Drucker für den
-130 XE (bzw. die Drucker haben XE/ST-Design) darunter ein richtiger
-Matrixdrucker mit 80cps, bidirektionalem Druck und erhöhter Grafik-
-fähigkeit als die alten Drucker. Ein neuer Plotter und eine Maus
-sind ebenfalls in den USA bereits erhältlich und werden wohl Anfang
-bis Mitte 87' auch bei uns zu kaufen sein, sollte ATARI Deutschland
-bereit sein, diese Produkte übernehmen zu wollen. Softwaremäßig
-gibt es ein Programm sowohl für XL/XE als auch für ST, mit dem
-man Satellitenbilder erstellen und auswerten kann. Eine Umsetzung
-des berühmten Activisionprogramms "Borrowed Time" ist in den USA
-zur Zeit in Planung, das Erscheinen in Deutschland, wie auch in
-den Vereinigten Staaten ist aber weiterhin ungewiß!!!

Zum Schluß bleibt noch zu sagen, daß es für die XL/XE-Computerserie doch gar nicht so schlimm steht, wie es zur Zeit aussieht, da besonders ARIOLASOFT sich auch bemüht, Softwäre für ATARI's Kleine zu bekommen und zu vertreiben. Axis ha und Lucasfilm haben nämlich auch noch einige Programme auf Lager, die bald erscheinen werden.

Mit freundlichen Grüßen

Stefan Leho

Und hier nun ein Ausschnitt aus einer amerikanischen Preisliste:
(nicht alphabetisch geordnet!)

Raid over Moscow
Fight Night
Hardball
Great American CCRR.
Hacker
Mindshadow
Music Studio
Space Shuttle
Game Maker
Biology
French
Grammar
Bridge 4.0
Peggammon
Strip Poker
B-Graph
Home Pak
Paperclip
Championship Lode Runner
Lode Runner's Rescue
Print Shop
Graphics Library 1,2,3
Movie Musical Madness
Timebound
Alternate Reality

Crossword Magic
Halley Project
Tinka's Mazes
Tink's Adventure
Tonk in the Buddy-Bots
Universe
Adventure Creator
Star Raiders
Star Raiders II
Delta Drawing
Essex
Mindwheel
S.A.M.
Megafont
Page Designer
Rubber Stamb
Typesetter
Star Bowl Butler
Atari Writer Plus (XE only)
Atari Labor Light Module
Atari Labor Starter Kit
Asteroids
Caverns of Mars
Home Filing Manager (XE)
Millipede

Mind Pursuit
Never Ending Story
The Goonies
Zorro
Math Blaster
Age of Adventure
Movie Maker
Music Constr. Set
One-on-One
Pinball Constr. Set
Racing Destr. Set
Realm of Impossibility
Seven Cities of Gold
Super Boulder Dash
Marble Madness
Koronis Rift
Temple of Apshai Trilogy
The Eidolon
World Champ. Karate
The Pawn
Spy vs. Spy II
Baseball
Football
On Track Racing
Computer SAT
22 Infocom Titles avalaible!
Master of the Lamps
Bank St. Music Writer

Track & Field
Atari Music Writer (XE only)
Atari Music I
Atari Music II
Silent Butler (XE only)
Pitstop II
Star League Baseball
(World Games)
(World Games (XE only))
(Winter Games (XE only))
Miner 2049er
Paint II (XE only)
(Home Planetarium (XE only))
Proofreader (incl. XE Vers.)

ATARI Hardwáre:

ATARI XM 804	$ 199.99
ATARI XM 801	$ 189.99
ATARI XM 301 Modem	$ 39.99
ATARI LIGHT PEN (NEW!)	$ 37.99

ATARI Software-Specials:

ATARI Planetarium	$ CALL
ATARI DOS 4.0	$ CALL

Alle auf diesem Blatt gezeigten Angaben o h n e Gewähr!!!
Programmangebot ändert sich ständig

VOLLTREFFER

Der ständige HIGHSCORE-Wettbewerb in ASM. Machen Sie mit, gewinnen Sie mit!

Wieder sind Berge von Bestleistungen in der ASM-Redaktion gelandet. Wir freuen uns besonders über die vielen Zuschriften der „Joystick-Artisten“, die sich an den von uns vorgegebenen Programmen versuchen. Deshalb werden wir, nachdem die „Champions 1986“ gekürt worden sind, jeweils 2 Programme auswählen, bei denen sich alle Rekordler und solche die es werden wollen, beweisen können. Auch dieses Mal konnten wir nicht alle Einsendungen berücksichtigen. Diese sind jedoch auf jeden Fall bei der nächsten Auslosung wieder dabei!

(str)

Ihr kennt sicher die Teilnahme-Bedingungen: Coupon ausfüllen, (Polaroid-)Foto als Beweis beifügen, Zeugenunterschrift und Computer-System nicht vergessen, das Ganze ausschneiden und an die **ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Kennwort „Volltreffer“, Postfach 870, D-3440 Eschwege** schicken. Näheres erfahrt Ihr aus den untenstehenden Coupons, die Ihr beide oder aber auch nur einen auszufüllen braucht. Der Einsendeschluß ist der 25. 10. 1986. Unsere Gewinner in dieser Ausgabe: **KIK START: Sven Kreitmair,** Karwendelstr. 9a, 8027 Neuried, erreichte eine Zeit von 21,52 Sekunden für einen Kurs auf dem C-64. Dafür gibt's 50 DM. Zweiter im Bunde ist **Max Desuchy,** Gaisbergstr. 59, 5020 Salzburg, Österreich, der nur eine ganze Zehntelsekunde hinter dem Ersten die Ziellinie überquerte. Für seine Zeit von 21,62 Sekunden ebenfalls auf dem C-64 erhält er 25 DM. Preis Nr. 3 (15 DM) geht an **Klaus-Dieter Marker** aus 4400 Münster, der es auf eine Zeit von immerhin 22,01 Sekunden auf seinem Atari 800 XL/XE brachte. **Werner Tietz,** Neue Jülicher Str. 77, 5160 Düren, ist der Gewinner unseres ersten Preises beim „Volltreffer nach Wahl“. Er verbesserte den Rekord bei **H.E.R.O.** auf 988 273 Punkte. Wie er uns schrieb, hatte er auch die Million geschafft, doch verschwand dann die Punktanzeige, und es erschienen lauter Ausrufezeichen. Werner Tietz erhält für diese Bestleistung auf seinem C-64 50 DM. Einen Höchststand von 933 600 Punkten präsentierte uns **Rüdiger Weindok,** Schubertstr. 15 aus 6301 Pohlheim mit dem Programm **Rambo** auf C-64. Hier sind 25 DM fällig. Den dritten Preis der „Kür“ erhielt ein „alter Bekannter“, **Markus Adamski,** Tannenweg 7, 4100 Duisburg 18. Er erreichte auf dem Schneider mit dem Programm The **Way of the Exploding Fist** 248 800 Punkte im 10. Dan(!) und wird mit 15 DM belohnt.

Das waren also die Gewinner dieser Ausgabe.

Vielleicht wundern sich einige von Euch, daß wir für das Spiel **Yie Ar Kung Fu** sowie die **Summer-** und **Wintergames** keine weiteren Highscores ausgewiesen haben. Dies hat zwei Gründe: Für Yie Ar Kung Fu gibt es einen „Trainer“ mit dem man den Highscore manipulieren kann! Ein entsprechendes Foto wäre also kein Beweis mehr. Außerdem haben wir uns entschieden, Sportsammlungen wie Summer- und Wintergames wegen der Vielzahl der einzelnen Sportarten, die die Vergleichbarkeit der Ergebnisse erschweren, nicht mehr weiter im Wettbewerb zu belassen. Wir hoffen, daß diese Entscheidungen Euer Verständnis finden. Wir sind schon jetzt gespannt auf die Champions 1986. Also: Nutzt die Zeit zum Rekordebrechen! Noch stehen die Champions nicht fest.

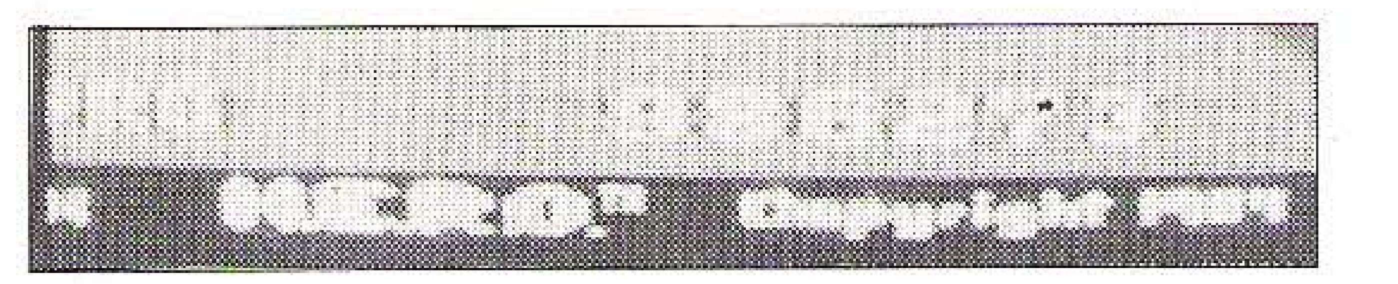


Werner Tietz

H.E.R.O.:
Werner Tietz 988.273 Punkte (C-64).

WESTBANK:
Carsten Heller: 284.210 Punkte (ZX-Spectrum).

THE WAY OF THE EXPLODING FIST: Markus Adamski, 248.800 Punkte (Schneider).



FORMULA ONE SIMULATOR:
Betram Föckler, 404.720 Punkte (Commodore).

3D STARSTRIKE:
Markus Adamski, 2.066.100 Punkte (Schneider).

SOCCER II:
Thilo Haas, 11:0/Stufe 9 (C-64).

KOSMIC KANGA:
Walter Holzer: viertes Level (ZX-Spectrum).

RAMBO:
Rüdiger Weindok, 933.600 Punkte (C-64).

INTERNATIONAL KARATE:
Tim Unker, 61.500 Punkte (C-64).

DROPZONE:
Michael Schmidt: 1.280.030 Punkte (C-64).

SPIN DIZZY:
Dieter Stümpe, Spiel zu 100 % gelöst!

POLE POSITION:
Valentin Blank, 116.700 Punkte (Atari).

EIDOLON:
Ingo Paar, Level 8 beendet (Atari 800 XL).

KIK-START

Sven Kreitmair „on the road“

KIK START:
Sven Kreitmair, Zeit für einen Kurs: 21,52 sek. (C-64).

GHOSTS' N' GOBLINS

Name: ____________ Adresse: ____________

____

Überbietung des Highscores von 40.000 Punkten

Computer-System: ____________

Zeugenunterschrift: ____________

VOLLTREFFER NACH WAHL IM OKTOBER

Name: ____________ Adresse: ____________

____

Name des Programmes: ____________

Ich habe folgenden Höchststand erreicht: ____________

Mein Computer-System: ____________

Zeugenunterschrift: ____________

Nun ist sie da: Die Konkurrenz für Superman



Programm: Dan Dare, **System:** Commodore 64/128, Schneider CPC, Spectrum 48/128, **Preis:** 35,- DM, **Hersteller:** Virgin Games, England, **Vertrieb:** Commodore/ Schneider: Ariolasoft/Bertelsmann; Spectrum: T.S. Datensysteme (Adressen siehe Game-Over-Seite).

Nachdem schon zahlreiche Comic-Helden ihren Kopf für Computer-Software herhalten mußten, kommt nun eine weitere Figur zu der Ehre, auf dem Monitor für Recht und Ordnung zu sorgen. **DAN DARE**, eingefleischten Comic-Freunden sicher ein Begriff, wurde just in diesen Tagen den Commodore-, Schneider- und Spectrum-Usern vom englischen Software-Haus **VIRGIN GAMES** beschert. Ich habe mir für Sie die Commodore-Version etwas näher angeschaut (die übrigens von der Schneider-Fassung kollossal abweicht).

Dan Dara, ausgestattet mit allen üblichen (Über-)Eigenschaften, hat sich auf ein haarsträubendes Abenteuer eingelassen. Ausgerechnet während einer feierlichen Zusammenkunft zu Ehren des unerschrockenen Helden und wiederholten Retters der Menschheit, zu der sich zahlreiche prominente Persönlichkeiten eingefunden haben, passiert das Schreckliche: In eben diesem Moment verfärben sich im gesamten Sonnensystem die Monitore der Vidi-Geräte, eines neuen Nachrichtenmediums, und es erscheint auf ihnen das grüne Antlitz des fürchterlichen Mekon. Er teilt den entsetzten Zuschauern mit, daß er einen Asteroiden auf Kollissionskurs mit der Erde gebracht habe. Nur wenn ihm die Herrschaft über das Universum übertragen werde, sei er bereit, den Meteor noch rechtzeitig vor dem Aufprall auf die Erde zu zerstören. So kommt es, daß Dan Dare vorläufig auf seine Party verzichten muß und sich statt dessen wieder einmal daran macht, die Menschheit vor dem Untergang zu bewahren.

Entschlossen begibt er sich in die Höhle des Löwen (sprich: in das Innere des Meteors), um dort in das Kontrollzentrum der Angreifer vorzudringen und den Gegner zu bezwingen. In seiner Begleitung befinden sich seine Freunde Digby, Professor Peabody sowie Digby's außerirdisches Haustier Stripey, das ein wenig an eine Mischung aus Elefant und Känguruh erinnert. Als die Kameraden den Meteor betreten haben, beschließen sie, in zwei Gruppen nach einem Zugang zum Inneren des Asteroiden zu suchen. So macht sich Dan gemeinsam mit Stripey auf den Weg. Kaum ein paar Schritte gegangen, veranlassen ihn jedoch seltsame Geräusche dazu, zurückzuschauen, und entsetzt beobachtet er, wie Digby und Peabody von Mekons Helfern, den Treens, gefangengenommen werden. Nun ist die Aufgabe doppelt schwer, denn Dan muß sich nicht nur mit den Feinden herumschlagen, sondern auch seine Freunde befreien.



Soweit die Vorgeschichte, nun kommen Sie endlich zum Zuge. Während Sie den braven Dan durch die Katakomben des Asteroiden begleiten, werden Sie sehr viel Wundersames entdecken und kraftraubende Kämpfe mit den Treens zu bestehen haben. Diese lassen sich nach Karatemanier aus dem Weg räumen, wenn Sie den Joystick in die vier Richtungen bewegen und dabei den Feuerknopf gedrückt halten. Angeraten ist es jedoch, unnötigen Auseinandersetzungen nach Möglichkeit aus dem Wege zu gehen -allzu rasch sind Ihre Energiereserven verbraucht. Zu Beginn Ihres Einsatzes stehen Ihnen Bomben zur Verfügung - teilen Sie sich diese gut ein, denn mindestens zehn davon benötigen Sie, wenn Sie im Kampf mit Mekon bestehen wollen.



Welche von den Gegenständen, die Ihnen auf Ihrer Odyssee begegnen, in irgendeiner Weise verwendbar sind, sollten sie genauestens prüfen. Ebenso ist bei den Einstiegluken zu den ins Innere führenden Schächten Vorsicht angeraten; einige davon sind elektrifiziert – und das ist selbst für einen Dan Dare zu viel!

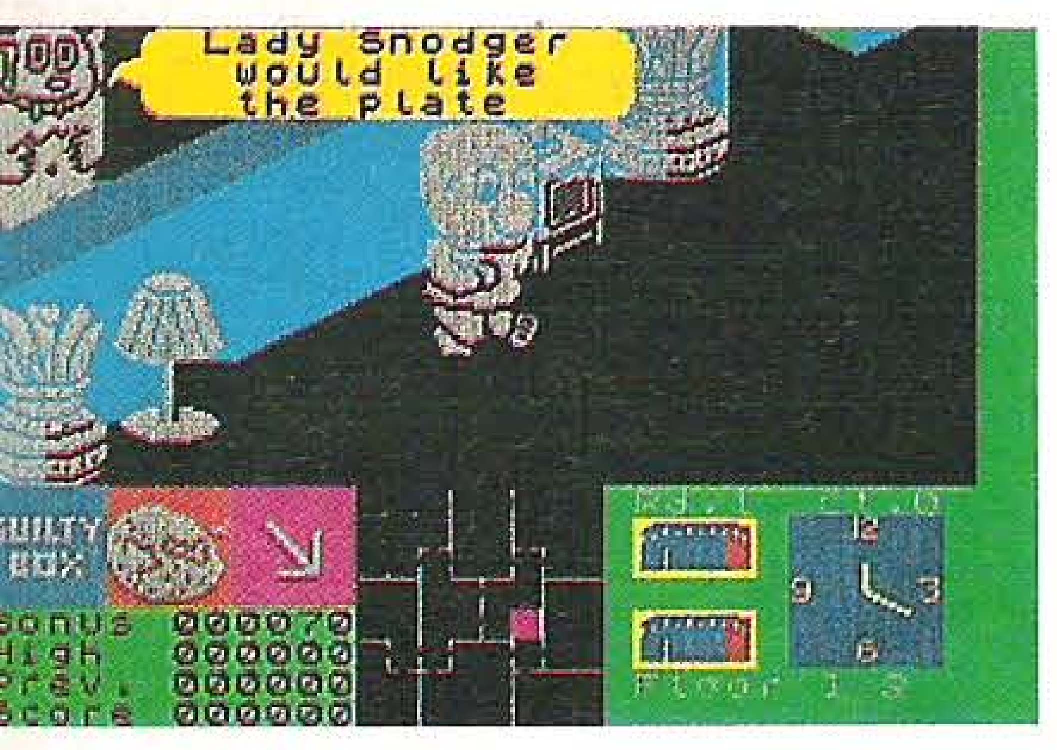
Die Grafiken des Programms sind gut – nicht mehr und nicht weniger. Die Animation ist ebenfalls als gelungen zu bezeichnen, aber auch nicht herausragend. Gleiches gilt für den Sound wie auch die Spielidee, welche in meinen Augen nicht übermäßig originell ist. Und doch hat mich das Spiel gefesselt, was sicher nicht zuletzt an dem außerordentlich hohen Schwierigkeitsgrad und dem überaus komplexen Handlungsaufbau liegt. Alles in allem sehr zu empfehlen!

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielidee	**3**
Spielmotivation	**9**

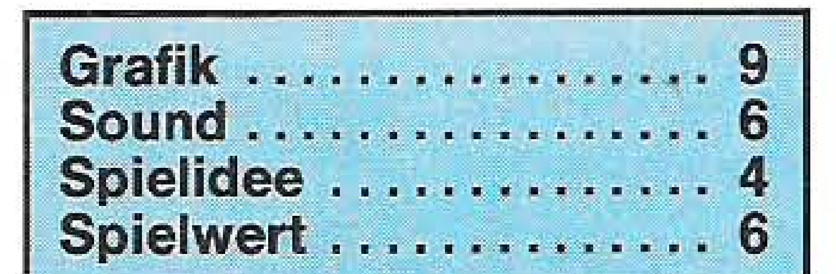
Mit Silbertablett und Revolver

Programm: Snodgits, **System:** Spectrum 48K, **Preis:** ca. 10,– DM, **Hersteller:** Creative Sparks, England, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg (Adresse siehe Game-Over-Seite)



SNODGITS, ein Programm aus dem Hause **CREATIVE SPARKS**, entführt Sie in die englische High Society. Als Butler Benton sind Sie um das Wohl des vermögenden, aber reichlich exzentrischen Ehepaars Snodger bemüht. Alles läuft bestens, bis eines Tages die heile Welt des Snodger-Haushalts aus den Fugen gerät. Dinge verschwinden auf mysteriöse Art und Weise – für die Snodgers eine unvorstellbare Geschichte! Um einen Skandal zu vermeiden, werden unverzüglich die berühmtesten Detektive mit der Lösung des Falls beauftragt, die sich jedoch schon bald als nicht sehr kompetent erweisen.
Nun greifen Sie in das Geschehen ein und versuchen, um das Heil Ihrer Brötchengeber besorgt, den Fall auf eigene Faust zu lösen.
Bis hierher klingt die Geschichte noch nicht überwältigend originell, zugegeben. Doch was ich noch nicht erwähnt habe, sind die fantastischen Grafiken des Programms. Ein wenig an Ultimate erinnernd (ausgenommen das Scrolling), ist die Grafik schlichtweg begeisternd zu nennen. Ihre wie auch die anderen Spielfiguren sind nahezu perfekt animiert. Sie können Butler Benton durch das gesamte Gebäude bewegen, ihn Treppen steigen oder herabgehen und zahlreiche Aktionen vollführen lassen. Die in den zahlreichen Räumen verstreuten Gegenstände – Bücher, Standuhren, Pflanzen, Schreibtische usw. – müssen genauestens inspiziert werden. Vielleicht finden Sie hier einen Hinweis, der Ihnen hilft, Licht in die undurchsichtige Angelegenheit zu bringen?
Snodgits ist ein überaus unterhaltsames Programm, das seine zehn „Märker" auf jeden Fall wert ist. Empfehlenswert!

bez



Grafik	9
Sound	6
Spielidee	4
Spielwert	6

Grafik-Fehler

Programm: Zombi, **System:** Schneider, **Preis:** Bei Drucklegung noch nicht bekannt **Hersteller:** Ubi Soft Frankreich, **Vertrieb:** Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel: 0211/500234

Auch die Franzosen haben mal wieder etwas zu melden. Das **Zombi**-Spiel aus dem Hause **Ubi Soft** wird demnächst auf dem deutschen Markt zu haben sein. Es soll ins Deutsche übersetzt und über Peter West Records vertrieben werden. Die Story: 1986 - in Berkley, Vereinigte Staaten, sind die Zombies eingefallen. Unsere 4 Helden wollen nicht länger zusehen, wie die Vorräte zur Neige gehen und die Zerstörung fortschreitet. Sie versuchen, zu fliehen und eine Essenz zu finden, um dem Treiben ein Ende zu machen. Alle Autos in der Stadt sind jedoch zerstört. Die einzige Möglichkeit wegzukommen, besteht darin, den Hubschrauber des Hospitals zu starten und sich damit auf die Suche nach der Essenz zu begeben.
Der Spieler läßt die jeweilige, zuvor ausgewählte Person handeln, indem er aus einem Menü von Tätigkeiten die gewünschte heraussucht, wie z.B.: schlafen, wecken, ein- und aussteigen, nehmen, benutzen, essen, trinken, sich bewegen, Türen öffnen und schließen usw. Ebenfalls ist es möglich, das Spiel abzuspeichern, es zu unterbrechen oder „in den Mülleimer zu werfen" (sinnbildlich für Abbrechen).
Wir mußten bei dem Versuch, das Spiel zu testen, leider feststellen, daß das Programm einen Grafik-Fehler aufwies. Was wir gesehen haben, ist ein tolles Titelbild mit einem guten Sound, der sich bereits während des Ladens hören läßt, sowie einen Vorspann, der an einen Kino-Film erinnert. Da wir wegen des Grafik-Fehlers keine Aktion durchführen konnten, wollen wir dieses Spiel nicht differenziert bewerten. Es kann sich jedoch durchaus lohnen, mal reinzuschauen.

str

Neuauflage für viele Rechner

Programm: International Karate, **System:** Schneider, Spectrum, MSX, C-16/Plus 4, **Preis:** ca. 25 Mark, **Hersteller (neue Lizenz!):** Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield EN2 6PG, England.

„Na, das Spiel kennen wir doch schon! Das ist ja schon uuuuralt!", werden jetzt bestimmt viele Software-Freunde sagen. Stimmt auch. Denn: für den C-64 und den Spectrum hatte „System 3" bereits vor einigen Monaten begonnen. Mit Erfolg! Nun ist **INTERNATIONAL KARATE** von **ENDURANCE GAMES** in Lizenz übernommen worden. Es gibt das wirklich ausgezeichnete Spiel jetzt auch für den C-16, den Schneider, nochmals für den Spectrum und für den MSX, dessen Version wir unter die Lupe genommen haben.

Nun, es stellte sich heraus, daß man auch auf dem MSX so herrlich boxen, treten, springen und zuschlagen kann! Die bekannte Spiel-Story führt Sie – falls Sie Ihre Gegner erfolgreich abschwarten – über mehrere Level zum Ziel Ihrer Träume. Zwischendurch dürfen Sie sich in einem „Bonus-Level" versuchen (mit dem Schädel Ziegeln durchstoßen...). Die Grafik des Kampfsport-Programmes ist sehr detailliert; Spiel- und somit Schlagvariationen gibt es deren 16; der Sound von ROB HUBBARD kann sich hören lassen.

Egal, ob Sie allein gegen den Rechner antreten, mit einem Freund oder Kollegen kämpfen, einen MSX, C-16, Schneider oder Spectrum besitzen, dieses Spiel ist empfehlenswert!

rob

Grafik	9
Sound	8
Spielidee	8
Spielmotivation	10

Das Spiel zur Fernseh-Serie

Programm: Miami Vice, **System:** Commodore 64/128, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Ocean, Ocean House, 6 Central St., Manchester M2 5NS, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

Ende dieses Jahres ist es soweit! Die erfolgreiche amerikanische Serie **MIAMI VICE** kommt ins deutsche Fernsehen. Um nun aber die Wartezeit zu verkürzen, hat das englische Software-Haus **OCEAN** ein Programm mit dem gleichlautenden Titel herausgebracht. Also wieder eine Umsetzung einer Serie bzw. eines Filmes. Nach dem Laden, ein gut gestaltetes Titelbild mit gutem Sound überbrückt die Ladezeit, befindet sich das Spiel merkwürdigerweise im Pause-Modus. Erst durch Drücken der Shift-Lock- und dann der E-Taste fängt das Spiel an (warum so kompliziert, wenn sonst normalerweise der Druck auf den Feuerknopf genügt?).

Was nun auf dem Bildschirm erscheint, erinnert mich an „Turbo Esprit" bzw. „A View to a Kill/Paris". Der Spieler sieht nun den Sportwagen von Crockett & Tubbs (das Team von Miami Vice) in einer Straßenlandschaft aus der Vogelperspektive. Besonders gelungen ist die Grafik hierbei allerdings nicht.

Nun zur Aufgabe von Crokkett & Tubbs: In der Stadt befinden sich Drogen im Wert von einer Million Dollar im Umlauf. Diese Drogen stammen von dem undurchschaubaren Gangster „Mr. J.". Um nachzuweisen, daß diese Drogen auch tatsächlich von ihm kommen, müssen seine Mittelsmänner gefunden, ausgefragt und festgenommen werden. Diese Männer findet man (natürlich nur) in den Kneipen der Stadt. Also, ins Auto geschwungen und losgefahren! Kommt man zur richtigen Zeit an den richtigen Ort, ist schon einer der 15 Mittelsmänner dingfest gemacht worden.

Kommt der Spieler aber zu früh oder zu spät, dann kann der Mann flüchten; oder es befinden sich plötzlich wieder mehr Drogen in Umlauf.

Zum Glück stehen die Zeiten und Orte in der Anleitung, denn es wäre nahezu unmöglich, diese Daten selbst herauszufinden.

Die Steuerung des Wagens erfordert eine kurze Eingewöhnung, denn die Kurven werden häufig zu schnell befahren (was dann zwangsläufig mit einem Crash endet). Auch auf andere Fahrzeuge sollte geachtet werden. Per Knopfdruck können Sie aus dem Wagen herausschießen (entweder nach hinten, nach vorn, nach rechts oder nach links).

Besonders enttäuscht hat mich der Sound. Die Titelmelodie „Miami Vice Theme" hat vollkommen ge-



fehlt. Stattdessen hört man nur eine Melodie, die zudem nicht gerade gut klingt. Also lieber die Schallplatte der Fernsehserie auflegen!

Das Resultat: Magere Grafik mit ödem Sound und einer altbekannten Spielidee = MIAMI VICE. Die Software-Firmen sollten sich nicht auf die Umsetzung von erfolgreichen Serien spezialisieren, denn was dabei herauskommt, ist selten ein gutes Programm!

Stefan Swiergiel

Grafik	**6**
Sound	**6**
Spielidee	**7**
Spielmotivation	**6**

Crash it!

Programm: Sbugetti Junction, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 9 DM, **Hersteller:** Bug Byte, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB

Bug Byte, eine der ersten Firmen im Software-Geschäft präsentiert wieder eine Neuheit für den Spectrum: **Sbugetti Junction.**

Diesmal geht es um den Verkehr - besser gesagt um die Verkehrsführung. Um noch genauer zu werden: um Ihre persönliche Art der Verkehrsführung. Sie haben die höchst angenehme (!) Aufgabe, als Verkehrspolizist Luigi den Straßenverkehr zu regeln.

Zu Beginn können Sie ja mit dem „leichten" Straßenverkehr anfangen, um sich dann später auf die Rush-Hour zu steigern. Vorher wählen Sie noch zwischen europäischem oder englischem Straßensystem, und dann geht's los...... Die Autos warten schon darauf, daß Sie Ihren Arm in die richtige Richtung heben. Fließt erst einmal der Verkehr, sollten Sie darauf achten, daß die wartenden Autos nicht zu lange an einer Ampel stehen, sonst ist das Spiel bald zu Ende.



Aus einer 3-D Perspektive sehen Sie die Kreuzung mit den vielen Autos. Mit Hilfe des Joystcks drehen Sie sich in die richtige Position und lenken mit erhobenem Arm den Verkehr. Nach Ihrem Geschick richtet sich dann auch die Dauer eines Spiels (max. fünf Min.)

Grafik und Spielidee sind recht gut, der Sound läßt wieder einmal zu wünschen übrig, ausgenommen die Titelmelodie. Auch die Spielmotivation ist nicht umwerfend, erscheint nach erfolgreichem Spiel bloß ein „Game Over". Für Freunde von einfachen Spielen mit origineller Spielidee ist es jedoch zu empfehlen. *p.b.*

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**7**



EINE UNLÖSBARE AUFGABE?
GALIVAN
Imagine
..the name of the game
Rushware Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen
von und Quelle
sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel
IMAGINE SOFTWARE DISTRIBUTED IN GERMANY BY
RUSH WARE
Online with the trend
An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Mitvertrieb:
MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft

Amiga-Session

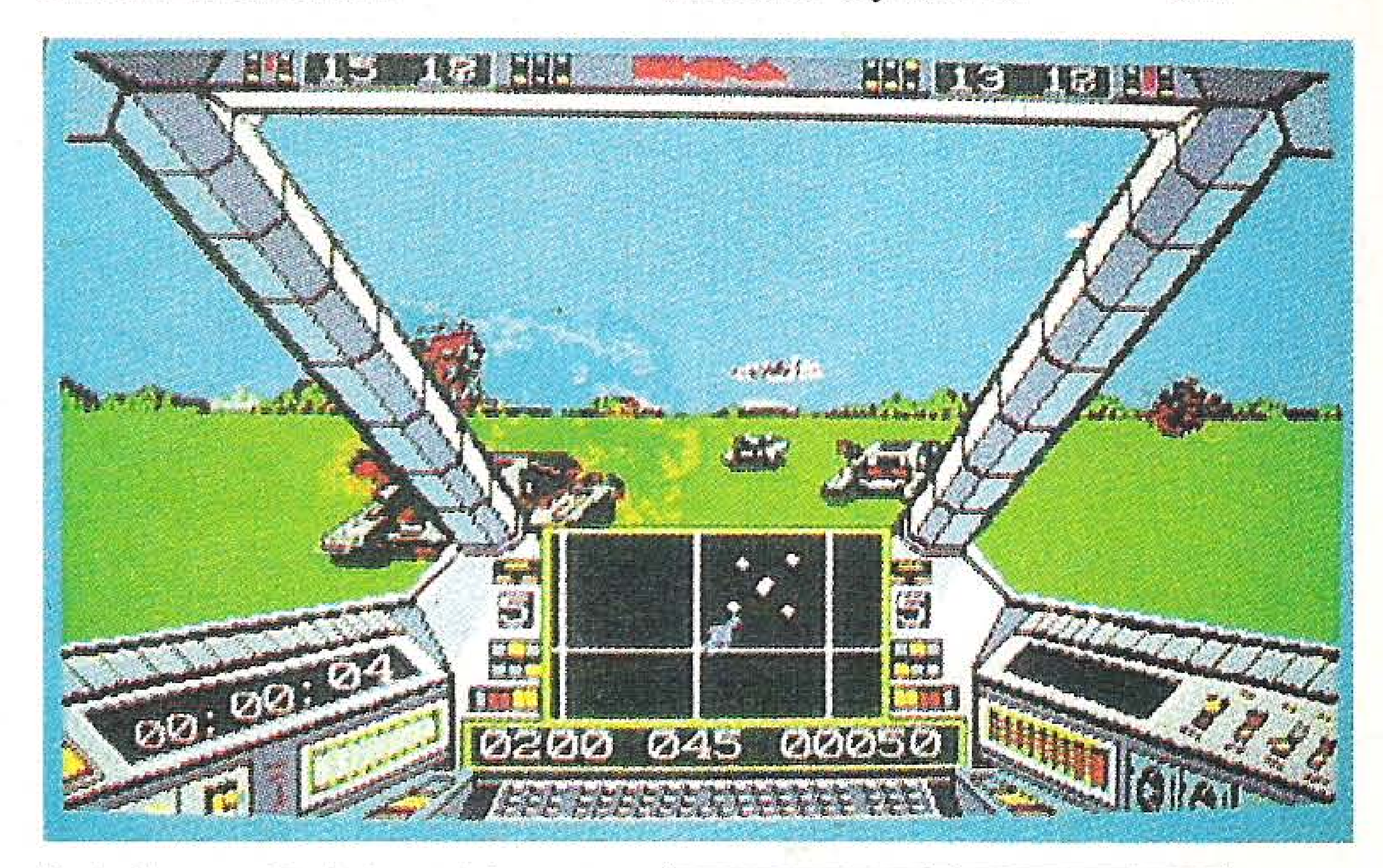
Programm: Skyfox, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, USA, **Vertrieb:** Ariolasoft.

Da werden sich die „Baller"-Freunde unter den Amiga-Besitzern sehr freuen, denn das bekannte Spiel **Skyfox** gibt es aus dem Hause **Ariolasoft** auch für den Amiga.

Wie bereits bekannt, sind Sie mal wieder derjenige, der das Universum vor dem Untergang bewahren soll. Neben dem fröhlichen „Abknallen" der feindlichen Tanks und Jets wird Ihnen ein Hauch strategisches Denken abverlangt.

Die Übertragung dieses Spiels auf den Amiga ist insgesamt sehr gut gelungen. Der Bildschirmaufbau ist mit den Vorgängerversionen identisch: dreidimensionaler Blick aus dem Cockpit auf das von Ihnen angerichtete Gemetzel. Die Handlung ist schnell, der Übergang zwischen hohem und niedrigem Kampf-Level sehr viel glatter als von anderen Computern gewöhnt. Die tolle Grafik war leider nicht viel höher aufgelöst als beim Commodore, und auch von dem an sich guten Scrolling hätte man mehr erwarten können.

Amiga-Freunde mit diesem Spiel mindestens genausoviel anfangen, wie Besitzer anderer Systeme. *str.*



Bei diesem Spiel merkt man kaum etwas von den vielgepriesenen Vorteilen des Amiga. Dennoch können

Grafik	9
Sound	9
Spielidee	6
Spielmotivation	7

Gediegenes

Programm: Cricket, **System:** BBC, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Bug-Byte, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, Tel: (00441) 439 0666.

Ja, typisch britisch ist dieses Spiel der vornehmen Herren in dicker, weißer Kleidung, die hauptsächlich auf dem ehrwürdigen „Lord's Cricket Ground" bei St. John's Wood in London ihre „Test Matches" absolvieren. Dieses Spiel, mit dessen Regeln ich Sie verschonen möchte (ich kenne diese auch nicht so genau!), ist ausschließlich in den Ländern des Commonwealth heimisch und ist dort Volkssport.

CRICKET heißt auch ein neues Programm für den BBC, das von **BUG-BYTE** stammt. Möglicherweise finden aber auch Sie Spaß an einem Spiel, das von Taktik, Geschick und Schlagkraft lebt? Interessant ist es allemal. Die Grafik dieses Programmes ist eigentlich zufriedenstellend, mal abgesehen davon, daß man den Eindruck hat, auf einem Tennis-Court zu stehen, der Ball wie ein Schwamm herumhüpft und der Schlagende – der Batsman – etwas zu klein geraten ist. Das, was die Briten vielleicht kritisieren würden, nämlich, daß das Spiel zu einfach ist und nur wenig Erfahrung in diesem „weißen Sport" erforderlich ist, könnte gerade für uns „Laien" interessant sein. Mir jedenfalls hat es Spaß bereitet, mich durch die Regeln zu kämpfen. Es „ging runter wie Öl", als sich einige Erfolgserlebnisse einstellten. Somit ist CRICKET für mich mehr ein Knobel- denn ein Sport-Spiel gewesen!

Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	2
Spielidee	5
Spielmotivation	8

Nachlade-Werk

Programm: The Second City (Mercenary), **System:** C-64 & C-16/Plus 4 auf einer Kassette bzw. Diskette, **Preis:** (Kass) 20 Mark/(Disc) 30 Mark, **Hersteller:** Novagen Software, Birmingham, **Vertrieb:** Rush Ware, Kaarst 2.

MERCENARY war wohl einer der größten Hits des britischen Hauses **NOVAGEN.** Jetzt kommt der Nachfolger des Super-Spiels (welches auch beispielsweise für den Atari XL/XE zu haben war), der streng genommen eigentlich gar kein „Nachfolger" ist: **THE SECOND CITY.**

Mercenary war ein gut angekommenes Programm, das mit der einzigartigen Kombination von Strategie- und Action-Elementen in einer 3D-Welt aufwartete. Wenn Sie jetzt allerdings etwas gelangweilt sind von der „alten Tharg-Version", so besorgen Sie sich einfach das „Nachlade-Werk" *The Second City!* Beachten Sie aber bitte, daß dieses Programm kein eigenständiges Spiel darstellt. Es handelt sich lediglich um eine „Datasette", die ins „Masterprogramm„ eingeladen wird.

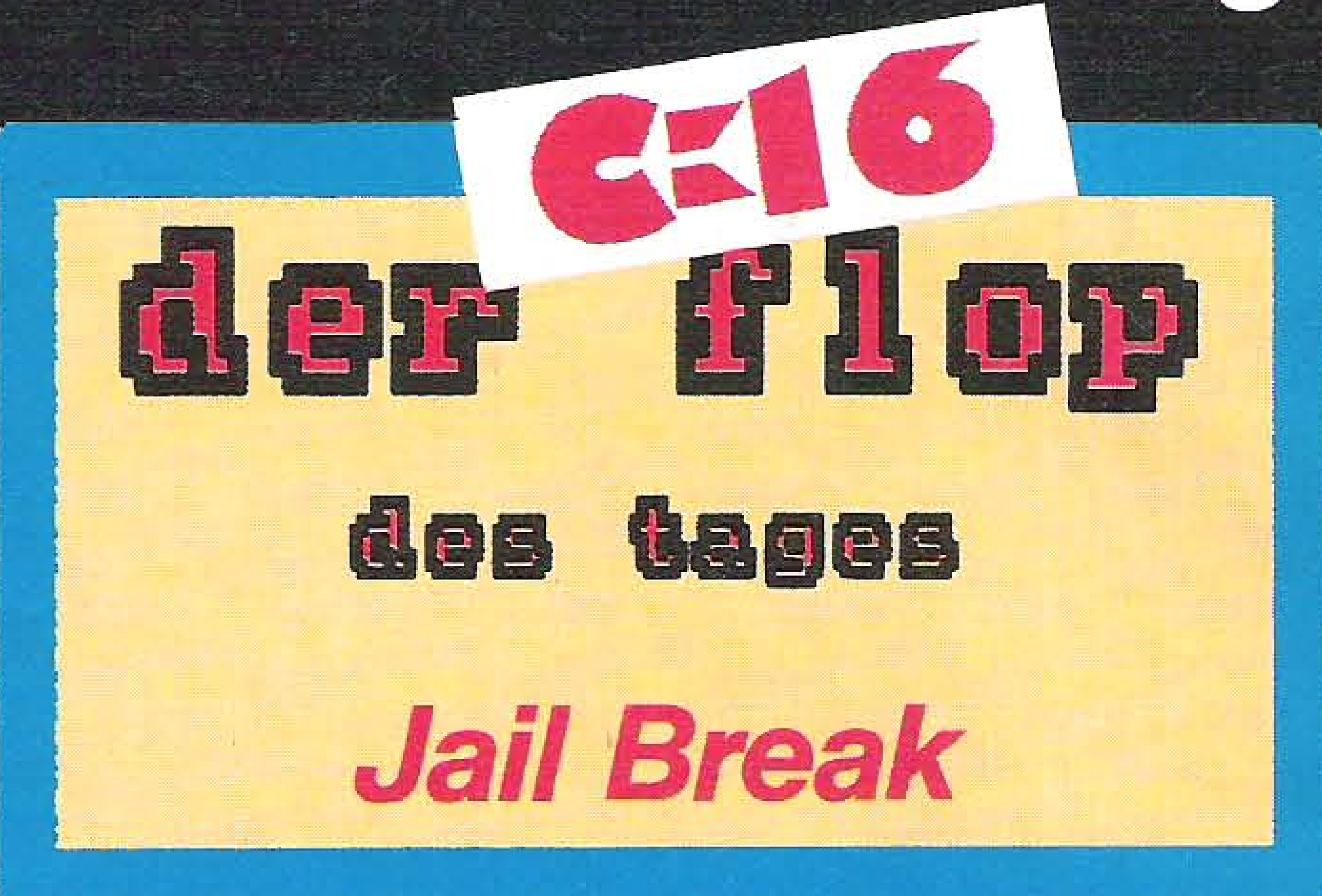
Novagen hat ein neues Abenteuer für Sie entwikkelt, das den „Tharg 1" durch die „Tharg 2"-Version ersetzt. Hört sich eigentlich nicht recht originell an. Tatsache aber ist, die Welt des „Mercenary's" ist anders geworden. Auch die Grundfarbe hat sich geändert: war sie damals grün, so beherrscht heute das Rote die Szenerie. Die „Taktik" und das Spielgeschehen sind in etwa das Gleiche geblieben. Für Mercenary-Fans ist die „Erweiterung" sicherlich eine Freude. Das Spiel kommt somit – vielleicht nach langer „Lagerdauer"? – wieder einmal in den Computer.

fripp

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	–
Spielmotivation	6

„Jail Break“ – eine grenzenlose Enttäuschung!

Die ASM-Redaktion hatte lange hin und her überlegt, welches Programm mit dem Titel „Flop des Tages“ gekürt werden sollte. Schließlich und endlich haben wir ein aktuelles Programm entdeckt, welches dieses „Prädikat“ eindeutig verdient. Wir möchten darauf hinweisen, daß es uns nicht gerade leicht fiel, ein sogenanntes „Low Budget-Spiel“ zu wählen, weil „erfahrungsgemäß“ gerade eben diese billigen Spiele eben auch bisweilen „billig“ sind. Dennoch: JAILBREAK von BUG-BYTE für den Commodore 16 war nach unserer Meinung so dürftig, daß sogar der Preis von nur 10 Mark noch erheblich zu hoch ist!



Programm: Jail Break, **System:** Commodore 16, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Bug-Byte, London.

„Type LOAD and press RETURN!“. Diese „Anweisung“ hatte ich befolgt. War ich doch gespannt, was sich hinter **JAIL BREAK** von **BUG-BYTE** verbarg. Kurzum: Ich wurde auf's Ärgste enttäuscht! Sicherlich kennen Sie noch die alten (1976) Spielhallen-Breakout-Titel? Bug-Byte hat das Ganze in eine „Action-Hülle“ verpackt (eine Art „Heavy Metal-Hero mit Super-Laser-Gun“ ziert das Cover!). Man erlebt, um es einmal ganz deutlich zu sagen, eine böse Überraschung, die schon hart an den Begriff „Kundentäuschung“ heranreicht. Was kann man über das Game sagen: Das Spiel ist in „Farbe“, besitzt all' die schönen Bausteinchen, die man per Kugel und Schläger heraussprengen muß, um „auszubrechen“. Das Spiel ist zwar sehr schnell und erfordert ein gewisses Geschick, das ist aber eigentlich schon alles. Aber: doch noch ein Hinweis! Man kann zwischen „Wettbewerb“ und „Trainings-Session“ wählen. Mehr Positives fiel mir leider nicht auf. Möcht' wissen, was sich Bug-Byte von „Jailbreak“ verspricht? Vielleicht hätte man dieses „Projekt“ lieber erst gar nicht gestartet?

Manfred Kleimann

Grafik	3	**Spielidee**	1
Sound	1	**Spielmotivation**	0

„Schildbürger“

Programm: Robo Knight, **System:** Commodore 16, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Americana, **Vertrieb:** Rush Ware, Kaarst

Ein Action-Game von edlem Format! **ROBO KNIGHT** von **AMERICANA** ist ein wirklich gelungenes Spiel für den C-16.

Zu Spielbeginn plumpst mein kleiner Ritter genau ins Schloß. Seine Aufgabe ist es, innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits 15 Schilder zu finden. Gar nicht so einfach, wenn man bedenkt, daß der kleine Palast immerhin 32 Räume hat. Aber nicht nur die Masse der Räume stellt ein Problem dar. Die eingebauten Hindernisse kosten meinen stählernen Freund ebenfalls ungeheure Zeit. So kann es passieren, daß er von einem Bohrer durchlöchert wird. Tödlich verünglücken kann mein kleiner Ritter auch bei dem Versuch, eine Falltür, die ständig auf und zu geht, zu überqueren. Fällt der kleine Kerl in die Kuhle, kann er Glück im Unglück haben und auf steinigem Boden landen. In dem Falle marschiert er schnurstracks weiter. Sollte der stählerne Bursche allerdings im Wasser landen, so verrostet er kurzerhand. Das gleiche Schicksal ereilt ihn, wenn er von Stein zu Stein hüpfen muß, um an ein Schild zu gelangen, und er dann in einen der Zwischenräume eintaucht. Es empfiehlt sich aufzupassen, wenn man einmal einen kleinen Freund verloren haben sollte. Klammert man sich nämlich am Joystick fest, so erwischt es auch sofort Ritter zwei und drei, und das Spiel ist vorzeitig beendet. Da die Zeit wirklich sehr knapp bemessen ist, kommt bei einem Verlust der nächste Kamerad blitzschnell zum Einsatz. Viel Gefühl muß man beim Hüpfen über die Steine beweisen. Jeder, der versucht, alle auf einmal zu nehmen, wird unwillkürlich naß werden.

Es macht wirklich Spaß, hinter den Schildern her zu jagen. Die Grafik ist ebenso gut wie die Spielidee. Ein wenig Geduld muß man allerdings mitbringen, wenn es Freude bereiten soll, da das Spiel durch das Zeitlimit wirklich schwierig ist. Aber alles nur Übungssache. Mit jedem neuen High-Score steigt natürlich wieder die Motivation. Fazit: Der C-16-Freund wird bei ROBO KNIGHT seine helle Freude haben. Besonders wenn man die ausgezeichnete Grafik, die enorme Schnelligkeit und den überaus vernünftigen Preis von 10 Mark bedenkt. Das Spiel ist mehr wert! Wann kann man das schon mal behaupten?

tb



Grafik	8
Sound	3
Spielidee	9
Spielmotivation	9

Koproduktion

Programm: Iridis Alpha, **System:** C-64, **Preis:** 30,- DM (Kass.), 40,- DM (Disk.), **Hersteller:** Hewson Consultants/Llama Soft, Hewson House, 56b Milton Trading Estate Milton, Abingdon, Oxon OX14 4RX, Tel. 0044235/832939.

Kurz vor Redaktionsschluß flatterte uns die Demo-Version eines brandneuen Spiels auf den Tisch, welches in Zusammenarbeit der Firmen **HEWSON CONSULTANTS** und **LLAMA SOFT** entstand. Unter dem Titel **IRIDIS ALPHA** soll dieses Programm den „Ballerfreunden“ unter den Commodore-Usern angeboten werden.

Die reichlich konfuse Hintergrund-Story, die Hewson/Llama mühsam um das Spielgeschehen herumgesponnen hat, dürfte wenig interessant sein, um so schwieriger jedoch ist die Aufgabe des Spielers: In Ihrem Raumschiff Gilby sind Sie unterwegs und versuchen, einen einstmals bewohnten, nun aber verlassenen Planeten anzufliegen. Dabei gilt es, nicht nur die noch aktivierten Abwehreinrichtungen auszuschalten, sondern auch die zahlreichen Angreifer zu bekämpfen, die im weiten Weltenraum nach Opfern suchen. Zugleich muß genauestens auf den Energielevel geachtet werden; er darf weder zu hoch steigen noch zu weit absinken - beides bekommt Gilby nicht sehr gut! Aber auch damit noch nicht genug: Als zusätzliche Erschwernis müssen Sie zur gleichen Zeit zwei Gilbies steuern, nämlich den realen und den, der in einer spiegelbildlichen Kopie der Planetenoberfläche herumschwirrt (auf der unteren Bildschirmhälfte dargestellt). Wahrlich keine einfache Aufgabe, denn natürlich ist in dieser Spiegelwelt auch die Steuerung Ihres „Gilby II“ entgegengesetzt. Noch ein Tip: Wenn der Energiestatus zu hoch steigt (Energiezunahme durch das Abschießen von Gegnern), nimmt Gilby eine



dunkle Farbe an (Schwarz, Blau oder Rot); sinkt die Energie jedoch unter das nötige Level ab, so erscheint Gilby in hellen Farben (z.B. in Gelb oder Weiß). Iridis Alpha bietet, was Grafik und Sound anbelangt, allenfalls Durchschnitt; darüberhinaus ist das Spielgeschehen auf dem Bildschirm viel zu unübersichtlich dargestellt, was ein erfolgreiches Abschneiden enorm erschwert. Dazu kommt eine Spielgeschwindigkeit, die über die Grenzen des Erträglichen weit hinausgeht. Eines kann man dem Programm allerdings nicht absprechen: das Prädikat „Action in Reinkultur“! Wer's also mag...

bez

Grafik	6
Sound	5
Spielidee	6
Spielmotivation	7



c16chris

Ein wenig „Karnath", ein bißchen „Skull"!

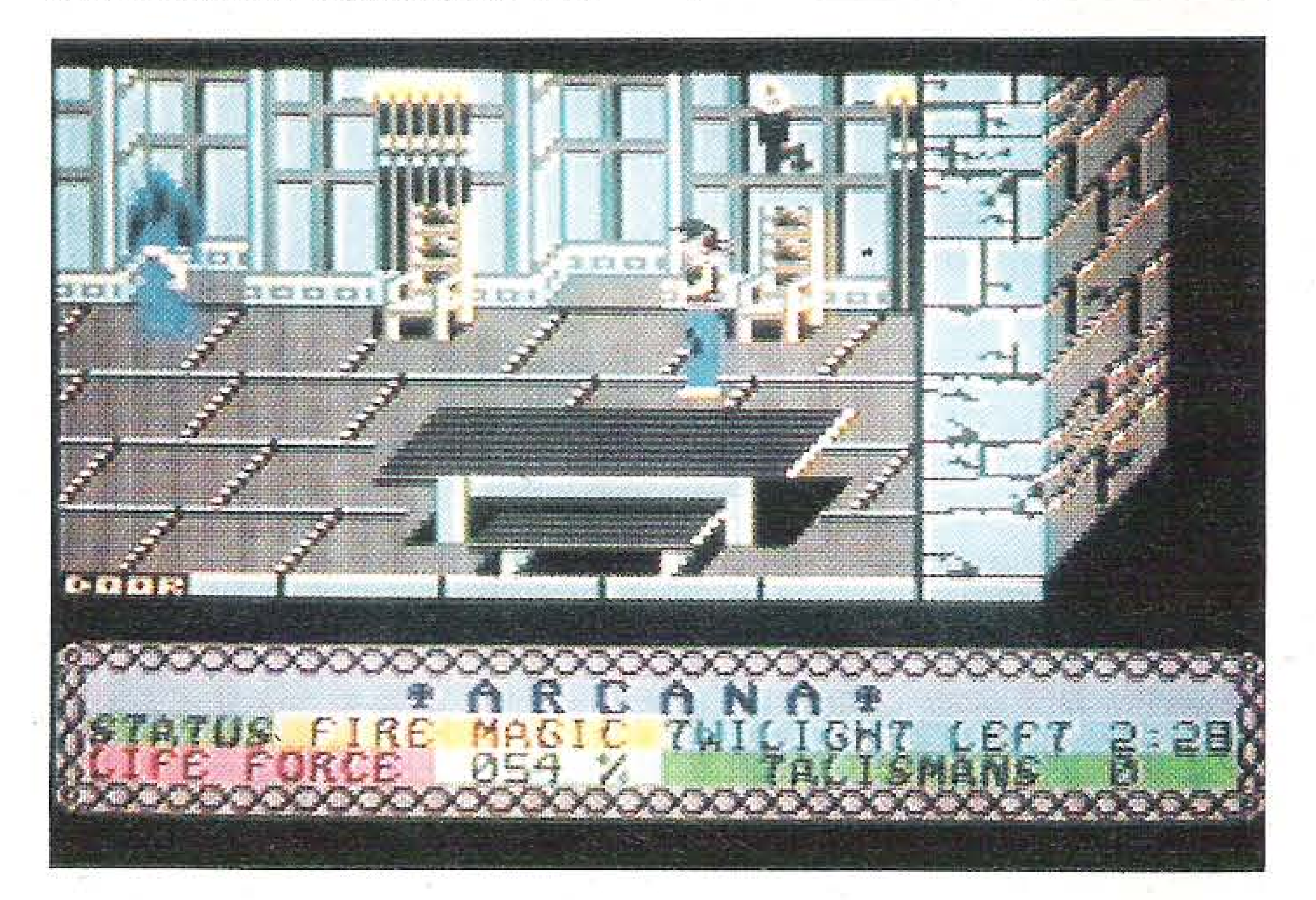
Programm: Arcana, **System:** Commodore 64, **Preis:** 30 Mark, **Hersteller:** New Generation/Virgin, **Vertrieb:** Ariolasoft, Karl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh 1.

Eine neue Fusion, ein neues Spiel: **ARCANA** vom Team **NEW GENERATION/VIRGIN.** Bei diesem ersten Projekt der neuen Verbindung handelt es sich um eine Art Action-Adventure, das in der fiktiven Fantasy-Festung „Arcana" spielt. Gesteuert wird der Held dieser Geschichte, der sich „Baludar" nennt, mit dem Joystick. Er durchstöbert ungefähr 30 Räume des mysteriösen Schlosses (in vier Levels!), um das „Große Buch der Magie" zu finden, in welchem die bedeutendsten Mysterien schriftlich festgehalten sind.
Sie beginnen Ihr Abenteuer auf dem Burg-Fried. Sie laufen mit Ihrem Helden nach rechts und weichen den Pfeilen der feindlich gesinnten Arcanier aus. (Sie können natürlich auch nach links gehen. Dort müssen Sie sich aber mit einer äußerst gefährlichen Hexe auseinandersetzen!) Dann gelangen Sie zu einer Tür. Wird Sie sich öffnen? Das weden Sie sehr schnell herausbekommen. Merke: Man stelle sich vor die Tür, visiere das Schloß an und drükke so oft wie möglich den Feuerknopf. Aus Ihrer „magischen Hand" entlädt sich ein fürchterlicher Blitz, der das Schloß zerbersten lassen wird.
Jetzt befinden Sie sich im Innern der ARCANA. Hier begegnen Ihnen die furchterregendsten Gestalten. Weichen Sie den Untieren aus, oder vernichten Sie diese mit Ihrer magischen Hand!

Achten Sie auf alles, was Sie sehen. Auch die unbedeutendsten Symbole können für Ihre Mission wichtig sein. Sammeln Sie Gegenstände ein, die Ihnen auf dem langen Weg zum „Buch" erscheinen. Manche werden Ihnen von großem Nutzen sein.
Das Spiel wird durch eine vorgegebene Zeit ziemlich hektisch, da der Kampf ums Überleben selbst schon genug Schwierigkeiten verursacht. Das Scrolling ist sehr „sanft", die Farben stimmen, der Sound könnte eigentlich so bleiben. Die Spielfigur ähnelt ein wenig der des „Sir Pendragon" in den ULTIMATE-Abenteuern (wie z.B. „Dragon Skull"). Die Anzeige (am unteren Ende des Screens) besteht aus der Übersicht: STATUS, TWILIGHT LEFT (dort läuft die Zeit ab), LIFE FORCE (der Energie-Verlust von 100 % bis auf 0) und TALISMANS (die Anzahl der Talismänner, die Sie zur Zeit besitzen).
Gerade diese Status-Anzeige erinnerte mich stark an ein Programm, das ich vor gut 1 1/2 Jahren auf dem C-64 sah. Es hieß „Stuff of Karnath" und war ebenfalls von ULTIMATE PLAY THE GAME.
Dennoch: Eigentlich können wir gar nicht genug von diesen Action-Adventures bekommen, vermitteln diese doch eine bunte Fantasy-Welt, wie wir sie eigentlich nur von „reinen" Adventures kennen. Mein Fazit lautet: Arcana verdient das Prädikat „Besonders wertvoll"!

mk

Grafik	9
Sound	8
Spielidee	8
Spielmotivation	10



Von Feuervögeln und Suppenhühnern

Programm: Star Firebirds, **System:** Spectrum 48/+, Schneider CPC, **Preis:** Ca. 10,- DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Vertrieb:** Fun-Tastic MailOrder (Adresse siehe Game-Over-Seite).
Was in der Spielhalle ankommt, das läßt sich sicherlich auch als Homecomputer-Software an den Mann bringen. Von dieser Überlegung muß wohl das englische Software-Haus **FIREBIRD** ausgegangen sein, als es das Arcade-Spiel Space Firebirds, kurzerhand mit dem neuen, aber nicht sehr einfallsreichen Titel **STAR FIREBIRDS** versehen, für die Schneider- und Spectrum-Computer umsetzte und nun, fünf Jahre nach der Urfassung, auf den Markt brachte.
Was bei der mir vorliegenden Schneider-Version herauskam, ist beileibe nicht überwältigend. Auch wenn man einräumt, daß das Programm in der sogenannten „Silver Range" erschienen ist (in England für ca. sechs Mark erhältlich) und in Deutschland zum Preis von nur zehn Mark angeboten wird, sollte man, gemessen an den heutigen Möglichkeiten, doch etwas mehr erwarten können.
Star Firebirds ist ein Weltraum-„Ballerspiel", wie man es schon tausendfach gesehen hat. Schwärme von seltsamen außerirdischen Vögeln greifen Sie in Ihrem Raumschiff an, Bomben fallen vom Himmel, und überhaupt ist die Hölle los. Was zu tun ist, liegt auf der Hand: Ballern, was das Zeug hält; ist ja wohl klar!
Die Sound-Effekte des Programms sind recht kläglich, die Grafik ist auch nicht überragend. Diese Mankos werden durch einigermaßen hohe Spielgeschwindigkeit wettgemacht. Und doch bin ich nicht der Ansicht, daß dies allein den zugegebenermaßen geringen Preis rechtfertigt. Sehen Sie sich lieber nach etwas anderem um!

bez

Grafik	5
Sound	2
Spielidee	1
Spielmotivation	4

Ein Hauch von Mad Max:

Merkwürdige Mission!

Programm: Knight Rider, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** C-64/ Schneider ca. 35 Mark; Spectrum ca. 29 Mark, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Vertrieb:** Rush Ware, Spectrum: Multisoft!

Mit **KNIGHT RIDER** habe ich mir ein neues Action-Game von **OCEAN** für Sie ausgesucht. Ich habe die C-64-Version in Augenschein genommen!

Die „ACTION" muß man sich beim „Knight Rider" allerdings mit dem Computer teilen. Teilen??? Die Erklärung für diese „Behauptung" liefert der folgende Test.

Der Vorspann verspricht einiges: Auf dem Bildschirm erscheint eine Karte der USA, auf der die größten Städte eingezeichnet sind. Schwarze Linien, die die beschwerlichen Strecken von einer City zur anderen darstellen sollen, zeigen das vorhandene Verbindungsnetz. Das Spiel kann beginnen.

Als erstes präsentiert sich die Karte groß und breit auf meinem Bildschirm. Sofort fallen mir zwei markierte Punkte ins Auge. Der eine zeigt mir meine momentane Position an, der andere den Ort, wo es hingeht. Unter der Karte werden die Städtenamen der möglichen Ziel-



punkte aufgelistet. Mittlerweile habe ich auch einen Auftrag erhalten, den es so schnell wie möglich zu erfüllen gilt. Danach richtet sich auch meine Wahl des Anlaufpunktes. Jetzt nehme ich den für meine Verhältnisse etwas geschmacklosen Auftrag („Kill the President) in Angriff. The game must go on!

Zunächst muß ich allerdings die Aufgaben verteilen. Entweder plage ich mich mit der kurvenreichen Strecke ab, oder ich versuche, die unliebsamen Hubschrauberscharen mit größtem Kampfeinsatz und Trefferglück abzuwehren. Beide Aufgaben kann ich nicht übernehmen.

Da der Computer gleichbleibend langsam durch die Prärie tuckert, entscheide ich mich für das über-die-



Pisten-Jagen. Natürlich sind die „Rotor-Hechte" keine Gefahr mehr für mich. Mein „Partner" (der Computer) erledigt sie alle. Zur gleichen Zeit drücke ich voll auf die Tube und...hoppla, war wohl etwas zu schnell. Die Geschwindigkeit fällt ab, und ich hänge in der Pampa fest. Alle Versuche, wieder auf Asphalt zu gelangen, schlagen fehl. Da erinnere ich mich an die vorgegebene Variation: Ich lasse einfach den Computer weiterfahren.

Für meinen Super-Partner (der Computer) ist es natürlich gar kein Problem, die Piste wiederzufinden. Danach übernehme ich wieder, und ab geht die Post!

Der Vorteil an meinem tollen Partner (dem Computer) ist, daß er kein Knock-out zuläßt. Zu den einzelnen Kriterien bleibt zu sagen, daß der Sound z.B. nicht gerade etwas Besonderes ist; er ist wohl eher als Begleiterscheinung anzusehen. Die Grafik ist, die Landkarte mal außer Acht gelassen, von Straßenflackern und Einöde bestimmt. Auch nicht gerade umwerfend! Die Spielidee ist eigentlich nicht die schlechteste, doch verpricht sie einem am Anfang mehr, als am Ende dabei herauskommt: Als ich mal wieder vom Kurs abgekommen war, fuhr ich so vor mich hin und hatte Assoziationen zum Kinofilm „Mad Max". Dieses Gefühl war allerdings nicht von langer Dauer, da die Spielmotivation mit der Spielzeit sinkt. Es tut sich nicht sehr viel, und die Hälfte übernimmt auch noch mein Partner (der Computer)!

Thomas Brandt

Grafik	**7**
Sound	**2**
Spielidee	**6**
Spielmotivation	**2**

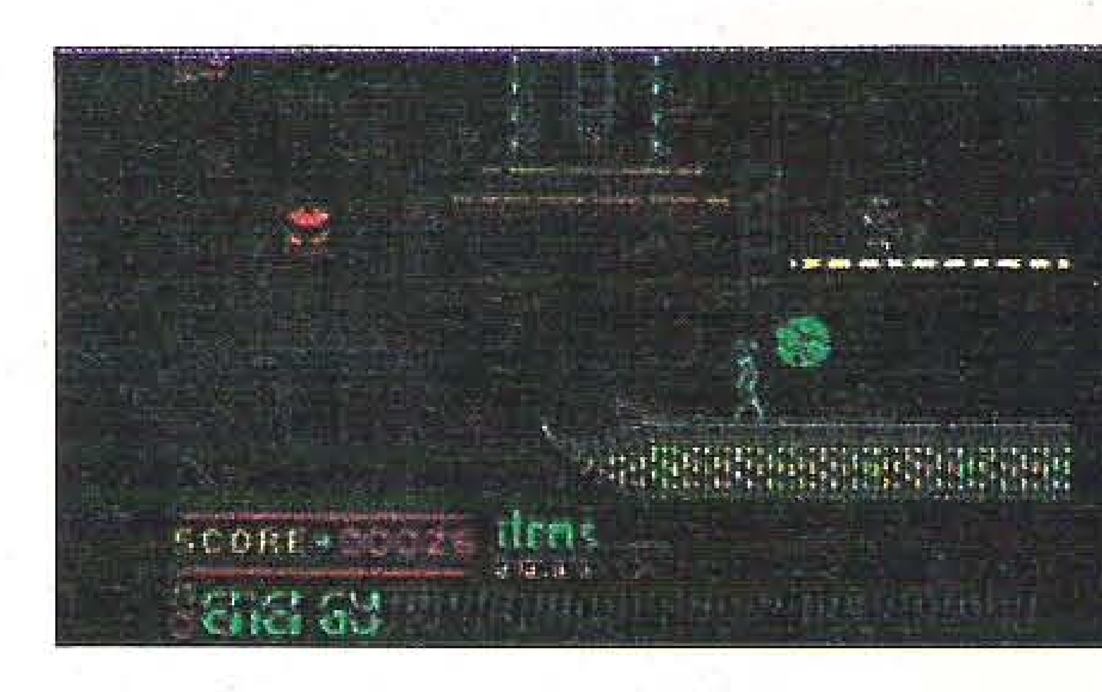
Der Unverwüstliche

Programm: Dynamite Dan II, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 26 Mark, **Hersteller:** Mirrorsoft, London, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Scheinbar „unverwüstlich" zeigt sich unser Dan in seinem Folge-Abenteuer im Kampf gegen seinen Erzrivalen „Dr. Blitzen". Dieser Schurke träumt schon wieder von der Regentschaft über die Erde. Doch: Nur unser Super-Held Dynamite Dan kann ihn stoppen! Dies in Kurzform die Story des **DYNAMITE DAN II** von **MIRRORSOFT.**

Der Spielverlauf ähnelt sehr stark dem Vorgänger. Eigentlich ist grafikmäßig alles beim alten geblieben. Und genau das ist eigentlich das Bewundernswerte für die Spectrum-Freaks! Das Labyrinth ist als solches nicht mehr erkennbar. Die straffen Formen wurden aufgelöst, der Screen wirkt praktisch „größer".

Begonnen wird wieder mit der Landung von Dan's Zeppelin. Danach versucht sich der Super-Agent mit der „Pop-Musik": Er muß eine „Scheibe" finden, die in einer Music-Box abgespielt wird. Wer dann den richtigen „Rhythmus" gefunden hat, ist schon sehr weit gekommen und begibt sich nun auf die Suche nach dem nötigen Treibstoff, der die „fliegende Zigarre" manövrierfähig macht. Nun haut man ab, nur weg von dieser Insel! Doch: Es geht gleich zur nächsten Insel, wo Dan die gleichen Aufgaben noch einmal lösen muß. Im Großen und Ganzen konnte mir „der Nachfolger" nicht so gut gefallen! Es hat



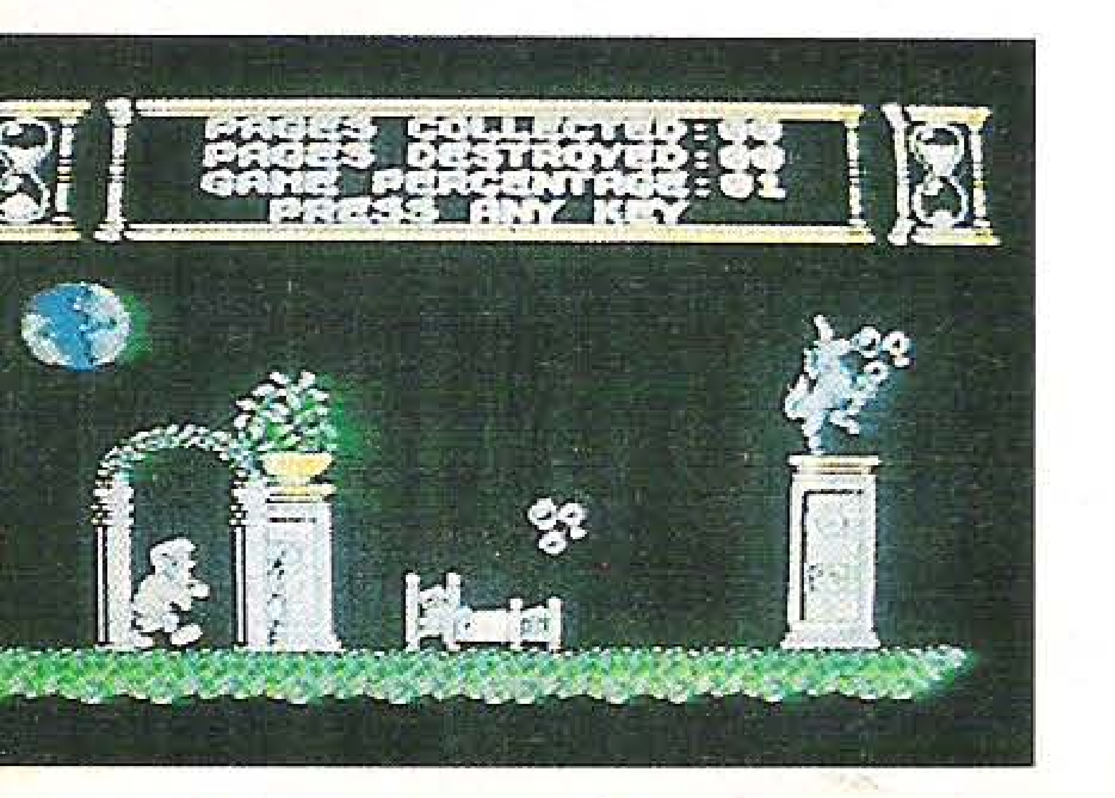
sich eben kaum etwas verändert. Lediglich die Grafik ist wieder einmal zu bewundern und positiv hervorzuheben. Die Spielidee konnte mich nicht mehr umhauen; die Motivation allerdings, das Unmögliche zu erreichen, war relativ groß. Bemerkenswert am Rande: Das (oftmals lästige) Menue bei den meisten Spectrum-Spielen ist „geopfert" worden. Konkret: Wer das Kempston-Interface „hinten rein" gesteckt hat, der kann auch sofort per Joystick ins Spiel gehen. Der Rechner macht's automatisch!

fripp

Grafik	**10**
Sound	**6**
Spielidee	**6**
Spielmotivation	**9**

Ausgang ungewiß

Programm, Heartland, **System:** Spectrum 48K, C-64, Schneider, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Odin Computers, The Podium, Stears House, Canning Place, Liverpool, Merseyside L18HN, **Vertrieb:** Ariolasoft, Gütersloh



Heartland von **Odin** weist die für ein Fantasy-Game übliche Story auf: Ein einst friedliches Land wird durch einen Krieg verwüstet. Interessant ist der Weg, auf welchem der Spieler in den alten Kampf zwischen Gut und Böse hineingezogen wird. Sie finden ein Buch mit der Chronik des Krieges. Während des Lesens wird Ihnen die Bedeutung des Buches bewußt, doch fehlt das letzte Kapitel...
Ihre Aufgabe ist es nun, die fehlenden Seiten zu sammeln und das „richtige" Ende zusammenzustellen. Der Haken an der Sache: Es gibt zwei mögliche Versionen des letzten Kapitels. Sollten sie das „falsche" Ende erreichen, wird das Heartland in einer Flut von fürchterlichen Ereignissen untergehen. Also sorgen Sie für ein „Happy End"!
Das Spiel präsentiert sich in ähnlicher Art, wie viele seines Genres auf dem Spectrum. Die Animation ist tadellos. Obwohl die verwendeten Farben recht einfach sind, wirken die Farben des Hintergrundes manchmal wie ausgewaschen, wenn Sie darüber springen. Der Sound ist mäßig.
Wenn Sie das Buch gefunden haben, (hübsch gezeichnet) können Sie beginnen, die Seiten zu sammeln. Vielfältige Gestalten wollen Sie an diesem Unterfangen hindern. Wenn Sie eine Seite eingesammelt haben, wird sie in das Buch eingefügt. Am oberen Rand des Bildschirmes „läuft" ständig eine Eieruhr, die Ihnen anzeigt, wieviel Zeit Sie noch haben. Ein Totenschädel mit überkreuzten Knochen gibt an, über wieviel Energie Sie noch verfügen. Am Ende des Spiel werden die Anzahl der eingesammelten Seiten sowie die erreichten Prozentzahlen angegeben.
Heartland ist ein wirklich gutes Spiel. *str*

Grafik	8
Sound	6
Spielwert	7
Handhabung	8

Jagd auf Viren

Programm: QL-Jabber, **System:** Sinclair QL, **Preis:** 49,90 DM (2 Cartridges, **Hersteller:** Arrakis/Sinclair Research, Milron Hall, Milton, England CB4 4AE, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

Endlich gibt es auch Actionsspiele für den QL zu einem vernünftigen Preis! **QL-JABBER** ist eine Mischung zwischen Centipedes und Space-Invaders. Nein, langweilig und einfach ist Jabber auf keinen Fall. Sie übernehmen den Part eines Antibiotica-Körpers (MTA-Examen ist nicht nötig!) und müssen gegen die Viren kämpfen. Insgesamt gibt es 10 verschiedene Viren, die gemischt in den 26 Levels auftreten. Staphylococcus und Streptococcus sind auch vorhanden (wozu die wohl gut sind???) Unser kleines Antibiotica-Körperchen erscheint in der Mitte des Bildschirms, während die Bakterien von oben und unten auf ihn zukommen! Mit gezielten Schüssen können sie vernichtet werden. Doch auch hier ist Vorsicht geboten! Denn zum einen verwandeln sich die Biester in Mauern, die je nach Level tödlich sind, oder es entstehen Kometen, die nur so über den Bildschirm jagen. Die ersten Levels sind noch zu meistern, aber dann wird's hart. Sehr gut finde ich die Möglichkeit, nach dem Spiel dort weiterzuspielen, wo man aufgehört hat (mußte ...). Doch trotz dieser Einrichtung ist es mir noch nicht gelungen, über das 13. Level hinwegzukommen ...
Die Grafik ist vielfältig, sehr farbig, und auch die Animation ist vorhanden (wenn auch eine nicht besonders gute). In den höheren Levels werden sehr viele (zu viele ...) Gegner in einem sehr schnellen Tempo bewegt. Hier geht die Post ab. Das richtige Spiel für Joystick-Akrobaten.

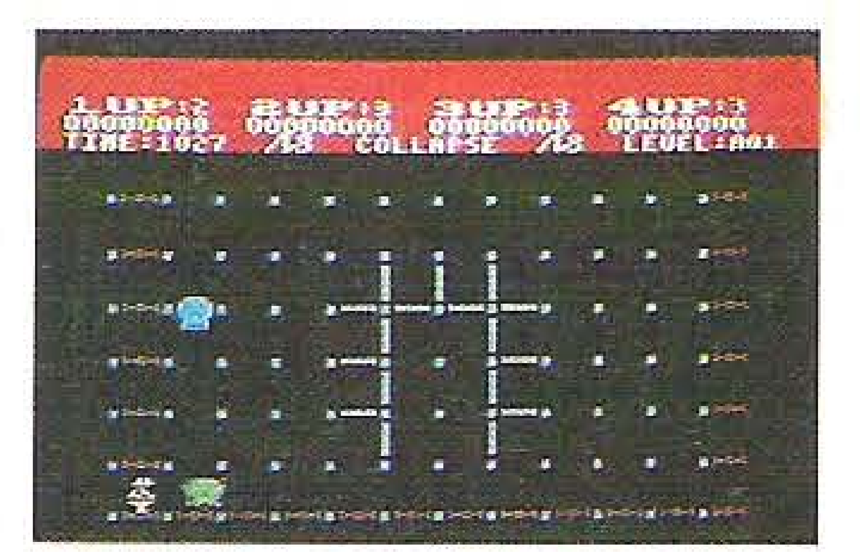
Stefan Swiergiel

Grafik	8
Sound	7
Idee	8
Motivation	8

Zen, der „Atari-Teddy"

Programm: Collapse, **System:** Atari XL/XE, C-64, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Firebird, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL. Tel: (00441) 3 79 67 55.

Wieder etwas Neues für die Atari-Freaks: Mit **COLLAPSE** hat das englische Software-Haus **FIREBIRD** ein weiteres „Billig-Produkt" in seine „1.99 Silver Range" aufgenommen. (Dieses Spiel gibt es auch für den C-64!)
Bei COLLAPSE handelt es sich um ein fast schon typisches – mit Variationen versehenes – „Gerüst-Spiel". Der geneigte ATARI-Spieler steuert ein kleines Etwas - den Teddy „Zen" - durch verschiedene Levels. In jedem dieser Bilder sehen Sie graue Stöcke und Brücken. Die Idee des Spiels ist, Zen beim Anmalen der Stöcke zu helfen. Zen muß aus den grauen Dingern blaue machen!
Wenn Zen die „magischen Kräfte" besitzt, kann er unter Zuhilfenahme des ROTIX alle Stöcke in eine Reihe fallen lassen (deshalb „COLLAPSE"). Nun wird ihm die Arbeit erleichtert. Er muß lediglich über die Stöcke laufen, und schon sind sie blau. Haben Sie alle Stöcke hübsch bemalt, so gelangen Sie ins nächste Bild. Dort werden Ihnen - wie auch schon in Level 1 - zwei Aliens begegnen, deren „Kontakt" Sie meiden sollten, da Sie sonst eines Ihrer drei kostbaren Leben verlieren!



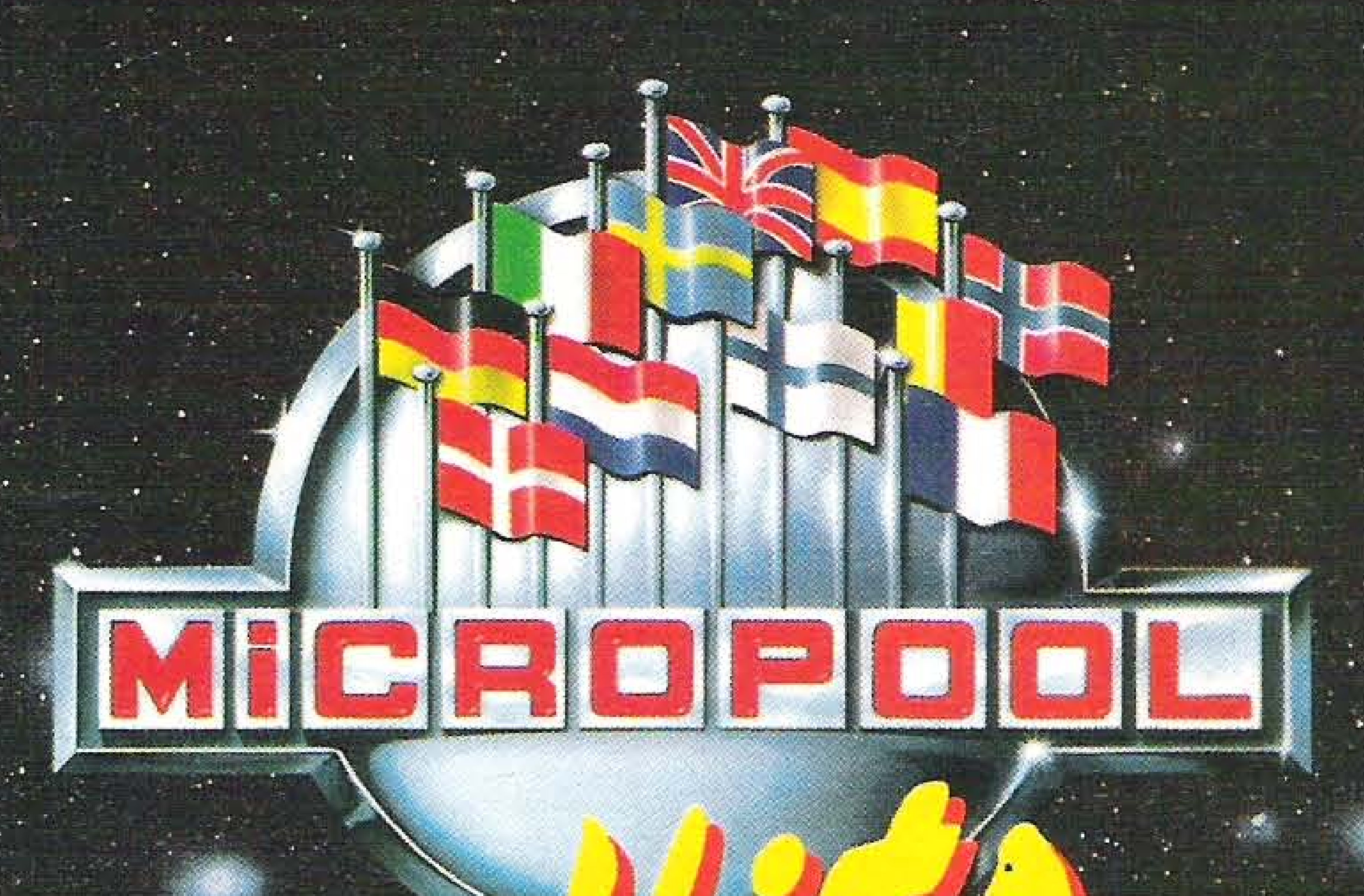
Grundsätzlich haben Sie zwei Steuerungs-Möglichkeiten. Die eine „benötigen" Sie, wenn Sie Zen „ohne Magie" durch's Spiel führen wollen. Dabei ist Zen gelb. Läuft er über einen Stock, wird dieser blau. Auf Druck des Feuerknopfes aktiviert Zen seine magischen Kräfte.
Hat Zen nun die Magie „gepachtet", erscheint sein Konterfei rot. Die Steuerung erfolgt nach den entsprechenden Richtungen. Bewegen Sie den Joystick nach hinten, so versprüht Zen magische Partikel; bewegen Sie den Joystick nach vorn, so erlischt die „Magie". Per Feuerknopf kann der magische Teddy Brücken bauen, die ihm bei seiner Maler-Arbeit enorm behilflich sind. *hine*

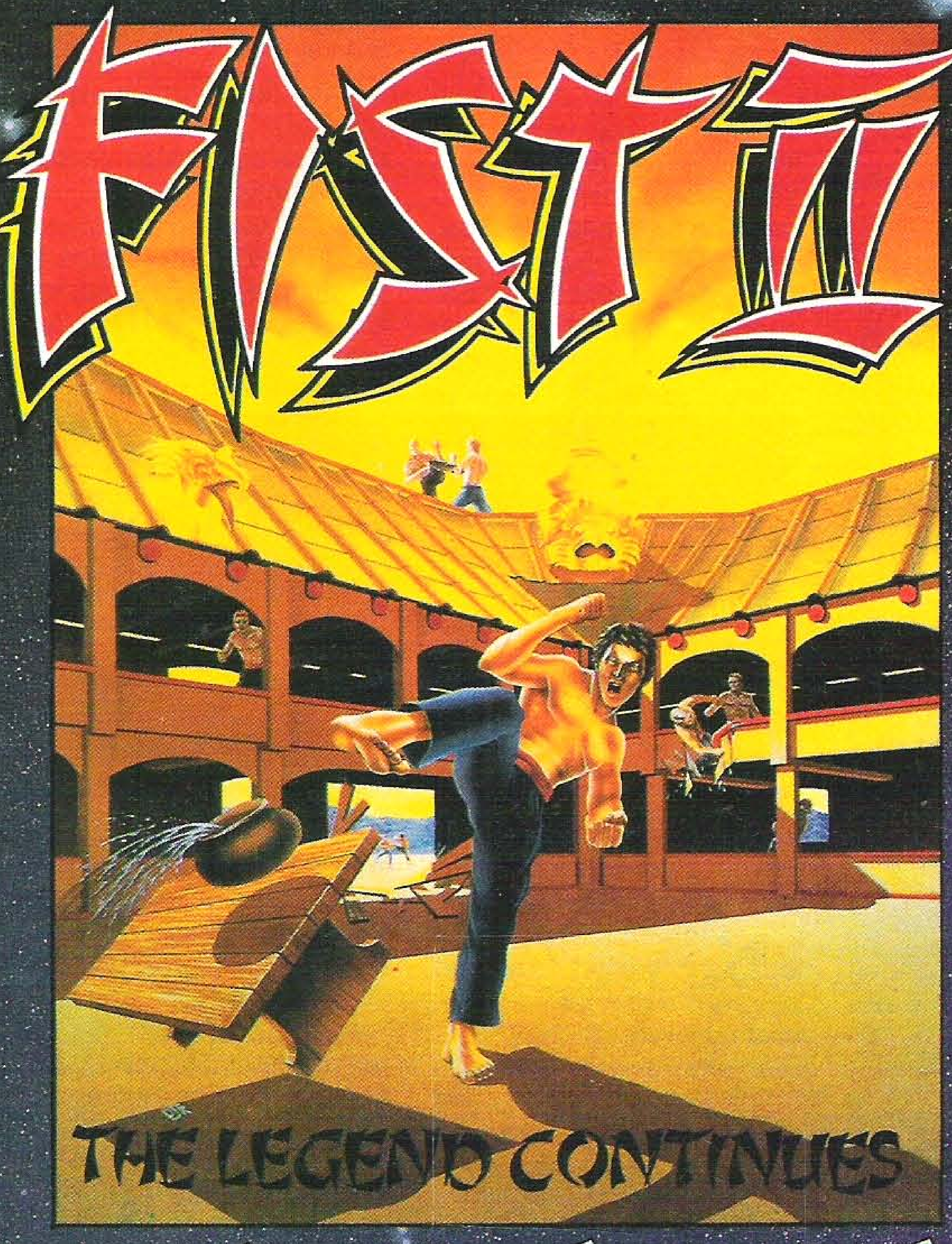
Grafik	7
Sound	9
Spielidee	6
Spielmotivation	8

Vor einem Jahr setzten wir mit »Way of the exploding Fist« einen Standard für Karate-Spiele.

Jetzt wird die Legende fortgesetzt: Der Nachfolger ist da!

Noch mehr Action, noch mehr Spannung, noch mehr Abwechslung:



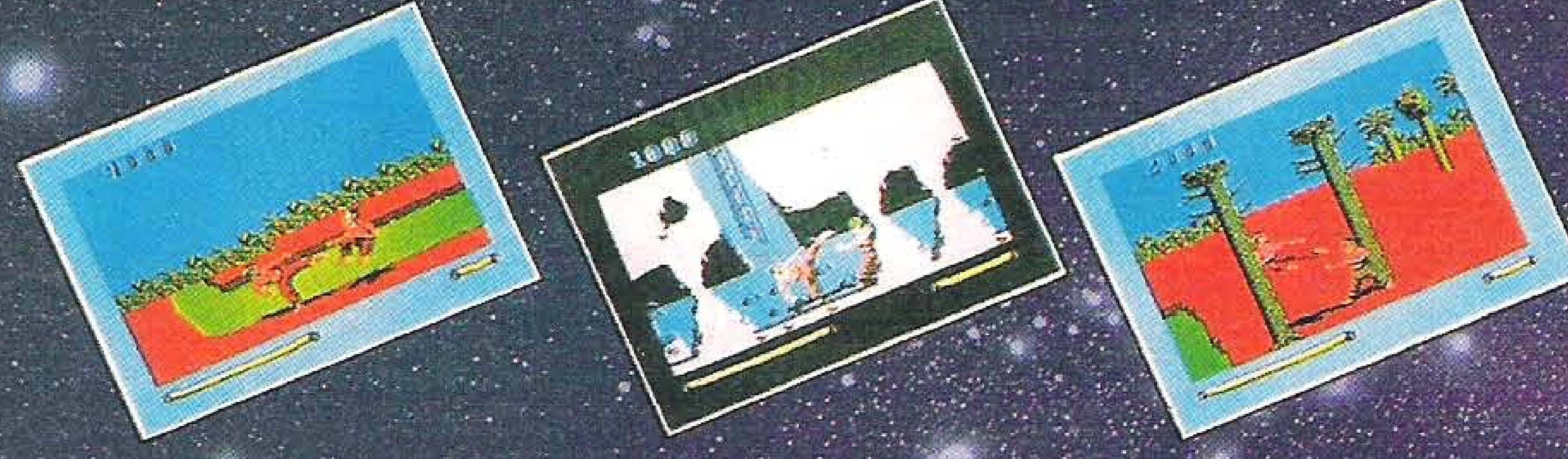


Commodore 64/128
Schneider CPC
Spectrum 48 K
Kassette und Diskette
Mit deutscher Anleitung

FIST II —

Kämpfen Sie sich durch eine Welt, in der Ihnen Ninjas und Shoguns an den Kragen wollen.

Nur ein wahrer »FIST«-Meister kann diese Prüfung bestehen — nehmen Sie die Herausforderung an!



Micropool Deutschland, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: Micro-Händler Distribution in Österreich: Karasoft


Micropool-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von  und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel



c16chris



OLDIE IM OKTOBER

Wally sein . . . ist nicht schwer!

Unser Oldie heißt diesmal EVERYONE'S A WALLY; es kommt vom britischen Hersteller MIKRO- GEN. Neben diesem Arcade-Adventure mit „Wally" gibt es noch zahlreiche andere, in denen Wally die Hauptrolle spielt: Angefangen hat die Wally-Serie mit den Programmen „Pyjamarama" und „Automania". Beide Spiele wurden ein so großer Erfolg, daß sich das Software-Haus zu Nachfolge-Programmen entschloß. Eine war EVERYONE'S A WALLY. Hier spielt gleich die ganze Wally-Familie mit: Wally als Boß der Familie, seine Frau Wilma, der Klempner Dick, Tom als „Punk-Automechaniker", der Hippie Harry (aus der Flower-Power-Zeit) und der Stolz des ganzen Clans: das Baby Herbert! (Herbert hat sogar später sein eigenes Spiel bekommen: „Herbert's Dummy Run". Es ist nach dem Vorbild von „Pyjamarama" aufgebaut.)

Programm: Everone's a Wally, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** 35 Mark, **Hersteller:** Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks., England, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

Was das Spiel so besonders macht, ist das Austauschen der Spieler-Identität während des Games. Das bedeutet, wenn man gerade Wally steuert und Wilma begegnet, kann durch entsprechenden Tastendruck Wilma „gelenkt" werden.



Dieser Rollen-Tausch verschiedener Personen ist aber auch für den Spielverlauf sehr wichtig: So kann beispielsweise der Springbrunnen nur von Dick, dem Klempner, zum Fließen gebracht werden. Oder, wer glaubt, daß Wilma nur zum Einkaufen gut sei, der täuscht sich gewaltig, denn sie muß zuerst die drei Bücher in die Bibliothek zurückbringen.

Hauptziel des Spiels ist es, die Kombination für den gut bewachten Safe zu finden und das Geld an die Familie zu verteilen. Die Kombination besteht aus mehreren Buchstaben, die, auf die diversen Örtlichkeiten verteilt, zu finden sind. Um nun an besagte Lettern zu kommen, müssen natürlich wieder verschiedene Aufgaben bewältigt werden. So muß z.B. eine Mauer errichtet, ein Gabelstapler in Betrieb genommen oder ein Rohr in der Kanalisation geflickt werden (ein Kaugummi tut's schon...). Aber wenn das doch nur die einzigsten Sorgen wären...

Die Grafik ist typisch Mikro-Gen: Tolle Sprites (eigentlich sind es ja Shapes) mit einer guten Animation sowie einer liebevoll hergestellten Hintergrund-Grafik.

Kurzum: eine Bombengrafik, die man schon seit längerem von Mikro-Gen gewöhnt ist; alles cartoonartig!

Was beim längeren Spielen auffällt, sind die zahlreichen Spiele im Spiel: So ist eine Abwandlung von „Decathlon" oder „Meteorit Storm" (in der Telefonzelle...) in das eigentliche Spiel integriert.

Tja, was soll man da noch sagen? EVERYONE'S A WALLY ist ein Action-Adventüre, das 1. nicht zu einfach ist, 2. eine Menge Überraschungen in sich birgt, 3. eine ausgezeichnete Grafik hat und 4. 'ne Menge Spaß macht!!

Stefan Swiergiel

Grafik	**9**
Sound	**8**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**10**



TOP 30 im Oktober

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

1	3	Green Beret	C-64/Spectrum/Schneider	Imagine
2	1	Leaderboard Golf	Commodore 64	US GOLD
3	2	Ghosts and Goblins	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
4	26	Split Personalities	C-64/Spectrum/Schneider	Domark
5	5	Formula One Simulator	Spectrum/C-64/C-16/Schneider/MSX	Mastertronic
6	7	Bomb Jack	Spectrum/C-64/Schneider/C-16	Elite
7	–	Speed King	Commodore 64	Mastertronic
8	4	Kik Start	Atari/C-64/Schneider/C-128/C-16	Mastertronic
9	9	Jack the Nipper	Spectrum/MSX/Schneider/C-64	Gremlin Graphics
10	23	Pyracurse	Spectrum 48/128	Hewson Consultants
11	6	Thrust	Commodore 64/Atari	Firebird
12	14	Samantha Fox Strip Poker	Schneider/Spectrum 48/128/C-64	Martech
13	10	Knight Games	C-64/Schneider	English-Software
14	–	Mission Elevator	C-64/Schneider	US Gold/Micropool
15	19	International Karate	Spectrum/C-64/C-16/MSX/Schneider	System 3
16	15	Kane	C-64/Schneider/Spectrum	Mastertronic
17	17	Molecule Man	Spectrum/Schneider/MSX	Mastertronic
18	11	Heavy on the Magick	Spectrum/Schneider	Gargoyle Games
19	13	Biggles	Spectrum/C-64/Schneider	Mirrorsoft
20	8	Batman	Spectrum/Schneider	Ocean
21	wieder drin	They sold a Million	C-64/Spectrum/Schneider	Hit Squad
22	–	Dynamite Dan II	Spectrum	Mirrorsoft
23	22	Room 10	Schneider/Spectrum	CRL
24	wieder drin	Saboteur	C-64/Spectrum/Schneider/Plus 4	Durell
25	12	Herz von Afrika	Commodore 64 (Disk)	Ariolasoft
26	16	Sai Combat	Spectrum/Schneider	Mirrorsoft
27	27	Spindizzy	Schneider/Spectrum/C-64	Electric Dreams/Activision
28	–	Nexus	Commodore 64	Nexus
29	25	Back to Skool	Spectrum/C-16	Microsphere
30	–	Dragon's Lair	Commodore 64	Software Projects

Top Ten/C-64

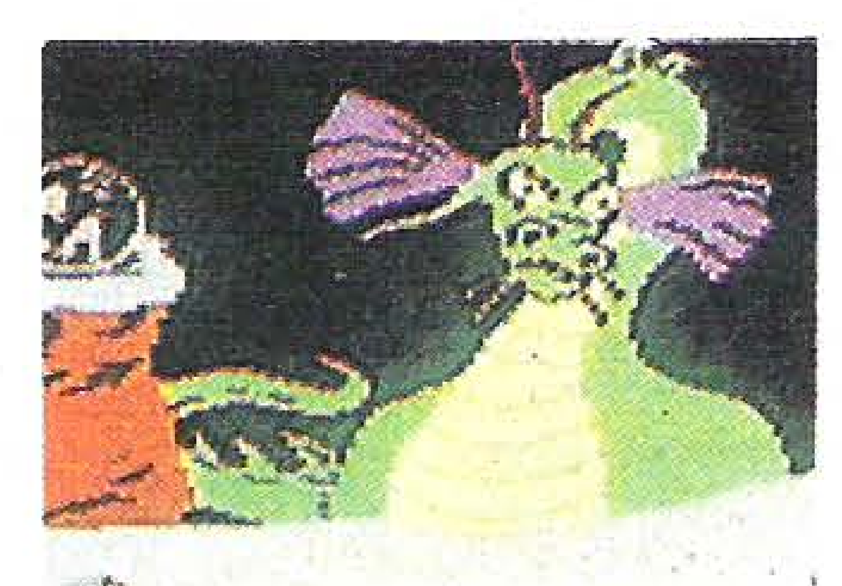
1	Ghosts and Goblins	Elite
2	Leaderboard	US Gold
3	Green Beret	Imagine
4	Dragon's Lair	Software Proje
5	Knight Games	English Softwa
6	Thrust	Firebird
7	Speed King	Mastertronic
8	Split Personalities	Domark
9	International Karate	System 3
10	Bomb Jack	Elite

Top Ten/Spectrum

1	Ghosts and Goblins	Elite
2	Jack the Nipper	Gremlin
3	Split Personalities	Domark
4	Bobby Bearing	The Edge
5	Green Beret	Imagine
6	Bomb Jack	Elite
7	Kung-Fu Master	US Gold
8	Heavy on the Magick	Gargoyle Games
9	Sam Fox Strip Poker	Martech
10	Dynamite Dan II	Mirrorsoft



„Split Personalities" machte einen gewaltigen Sprung nach oben. Jetzt auf Rang 4!



Scheint ein Hit zu werden: „Dragon's Lair" für den C-64!

Top Ten/Schneider

1	Green Beret	Imagine
2	Ghosts and Goblins	Elite
3	Kane	Mastertronic
4	Jack the Nipper	Gremlin
5	Formula One Simulator	Mastertronic
6	Molecule Man	Mastertronic
7	Kik Start	Mastertronic
8	Elite	Firebird
9	Harvey Headbanger	Firebird
10	Samantha Fox Strip	Martech

Top Ten/ATARI

1	Kik Start	Mastertronic
2	Beer Belly	American
3	Football Manager	Addictive
4	Warriors of Ras	US Gold
5	Mercenary	Novagen
6	Action Biker	Mastertronic
7	Fighter Pilot	Digital Integration
8	Vegas Jackpot	Mastertronic
9	Soccer	Sparklers/US Gold
10	Last V-8	Mastertronic

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Frank Brall und Bernd Zimmermann

Was hat **David Bowie,** der Popstar, mit Software zu tun? Nun, eigentlich nichts. Hintergrund dieser „blöden" Frage: **ACTIVISION** plant mit **LUCASFILM** eine Umsetzung des neuesten Bowie-Streifens auf „Software-Basis". Der Titel des Films (und wahrscheinlich auch des Spiels): **LABYRINTH.** Der Film wird erst gegen Weihnachten dieses Jahres in den Staaten anlaufen. Mal sehen, wann wir das Software-Programm in den Händen halten! (Adresse von Activision: s. Game-Over-Seite!)

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

DODGY GEEZERS ist das neueste Produkt vom Grafik-Adventure-Gespann Peter Jones und Trevor Lever. Diese Namen sind eng verknüpft mit „Hampstead" und „Terrormolinos". Diesmal führen Sie die beiden Komödianten des Software-Genres in eine Art Halbwelt. Dort wimmelt es nur so vor Gangstern, Dieben und Schwindlern. Wahrscheinlich wird das Gespann wieder für **MELBOURNE HOUSE** arbeiten. (Bei RUSHWARE nachfragen!!)

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

EPYX' neustes Produkt **CHAMPIONSHIP WRESTLING** erinnert stark an den „Melbourne House"-Vorgänger „Rock 'n' Wrestle". Die Grafik scheint jedoch noch etwas besser zu sein. Alles weitere erfahren Sie bei US GOLD (Adresse: s. Game-Over-Seite!)

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Ein Frosch wird die Hauptrolle in einem neuen **Spectrum-Programm** von Steve „Dragontorc/Quazatron" Turner spielen. Etwa nach Weihnachten wird das Spiel erhältlich sein, das Sie als „magischen Frosch" manchmal sehr alt aussehen lassen wird. Hier geht's um Magie, Mysterien und Zaubersprüche. Der Titel: **RANA RAMA,** der Hersteller vermutlich **HEWSON CONSULTANTS.** Vielleicht sollten alle Spectrum-Freunde im neuen Jahr mal bei T.S. Datensysteme, Nürnberg (Adresse „hinten") nachfragen?

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Ein recht abenteuerliches Weltraum-Rennen können Sie bald auf dem **64er** erleben! **HEWSON CONSULTANTS** hat den „Vater von Uridium", Andrew Braybrook, zu diesem gefährlichen Abenteuer mit viel Action „angestiftet". Der Name des aufwendigen Spektakels: **ALLEYKAT.** Nicht verzagen, Rushware fragen!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★



Der laufende „heiße Herbst" sieht zwei neuen **US GOLD-Programmen** entgegen: **GAUNTLET** und **MASTERS OF THE UNIVERSE!** Beide Spiele werden sicher die Hitparaden erstürmen, bedenkt man, wie die Aufbauarbeit betrieben wurde! MASTERS OF THE UNIVERSE ist ein typisches Action-Spiel, dessen Story „frei nach Mattel" erarbeitet wurde. Es handelt sich hierbei um die Abenteuer der Fantasy-Weltraum-Helden, die in den Staaten als Serie sehr populär sind. Im deutschsprachigen Raum sind lediglich die Figuren bekannt. Der Spieler muß dem „He Man" und seinen Kampf-Kollegen „Teela", „Battle Cat", „Orko" und „Man At Arms" die nötige Unterstützung im Kampf gegen den Feind „Skeletor" geben. Das Action-Spiel soll Mitte dieses Monats auch in Deutschland erscheinen und ist für folgende Rechner zu haben: **C-64, Schneider, Spectrum, Atari ST,** während ein Adventure-Programm mit dem gleichen Titel für **obige Rechner plus BBC, C-16 und MSX** im November auf den Markt kommen soll. **GREMLIN GRAPHICS** ist momentan dabei, mit GAUNTLET ein tolles Action-Programm zu erstellen. **ADVENTURESOFT** (früher Adventure International) wird bei diesem Spiel mitwirken. Das Spiel hat vier Personen (Charaktere) zu bieten: Thyra die Walküre, Thor der Kämpfer, Merlin der Zauberer und Questor die Elfe. Jeder dieser Charaktere hat seine besonderen Talente, die Sie als Spieler nutzen sollten. So kämpfen Sie sich durch die verschiedensten Level durch – solange, bis „Ihre" Leute gegen Dämonen und Geister ihr Leben ausgehaucht haben. Die Systeme: **C-64, Spectrum, Schneider, Atari und MSX.** (Die Adresse von US GOLD: s. Game-Over-Seite!)

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

MARBLE MADNESS, kürzlich schon für den Atari ST angeboten, ist jetzt auch für den **Commodore Amiga** zu haben. Der Preis soll bei etwa 100 Mark liegen. Wer sich für dieses gute „Kugelroll-Spiel" von **ELECTRONIC ARTS** interessiert, wende sich bitte an **ARIOLASOFT.** Die Adresse steht „hinten" im Heft!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Von **US GOLD** werden wir wieder schmerzlich an den „Krieg der 60er Jahre" erinnert: Mit **VIETNAM** hat man für den Atari XL/XE und C-64 ein taktisches Kriegsspiel geschaffen, das historischen Hintergrund haben soll. Wie ich meine, ein heikles Thema! (Adresse von US GOLD: s. Game-Over-Seite!) Preise: Atari-Diskette ca. 50 Mark; Commodore-Kassette ca. 36 Mark und die Diskette soll für ca. 55 Mark in's Haus kommen.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Alle Welt spricht jetzt vom „Raumschiff Enterprise". **BEYOND** hat das ewig junge Thema des wahren „Weltraum-Klassikers" aufgegriffen und in Software-Form für Spectrum-, C-64-, Schneider- und Atari ST-Freunde vorbereitet. Der Preis steht noch nicht fest, wohl aber der Titel: es ist der Original-Name der erfolgreichen Fernseh-Serie **STAR TREK.** ARIOLASOFT wird Ihnen Auskunft geben. Die Adresse finden Sie auf der Game-Over-Seite.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Neues Schach-Programm für den Spectrum! Das britische Software-Haus **THE EDGE** hat ein neuartiges Produkt auf den Markt gebracht. Mal sehen, wie „stark" dieser „Schachcomputer" wirklich ist! Er kostet umgerechnet etwa 30 Mark. Er heißt: **PSI CHESS.** (Die Adresse finden Sie „hinten"!)

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Ein neues Comic-Abenteuer steht uns ins Haus: **CAPTAIN KELLY** von **QUICKSILVA** entführt Sie in die Welt rebellierender Roboter und eines Super-Helden, der die sieben Level von Obsidian II „hinter sich hat". Das Spiel kostet ca. 33 Mark, sowohl für C-64 wie für Spectrum.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Auch **MIRRORSOFT** hat wieder ein paar dufte Neuigkeiten! **ZYTHUM,** „die Suche nach dem ewigen Leben", ist für den Spectrum zu haben (Kostenpunkt: ca. 30 Mark). Dies ist nicht viel „für das ewige Leben"! Es handelt sich um ein Action-Adventure, das in einer Fantasy-Welt angesiedelt ist. Der berühmte **SPITFIRE 40** fliegt jetzt auch auf dem **MSX!** Damit werden sich die „Flug-Freuden" auch bei den MSX-Usern einstellen. **RAID 2000** ist etwas für die C-64-Freunde! Alien-Verbände greifen die Erde an. Die Einsatzgruppe, die die Verteidigung leiten soll, wird von Ihnen angeführt. Sie entscheiden, welchen Angriffsweg man gehen muß. Irre Strategie! Der Preis soll bei etwa 36 Mark (Kass) und 44 Mark (Disk) liegen. Die Adresse finden Sie auf der Game-Over-Seite. Sie können auch mal bei Rushware, Kaarst oder T.S. Datensysteme, Nürnberg nachfragen!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

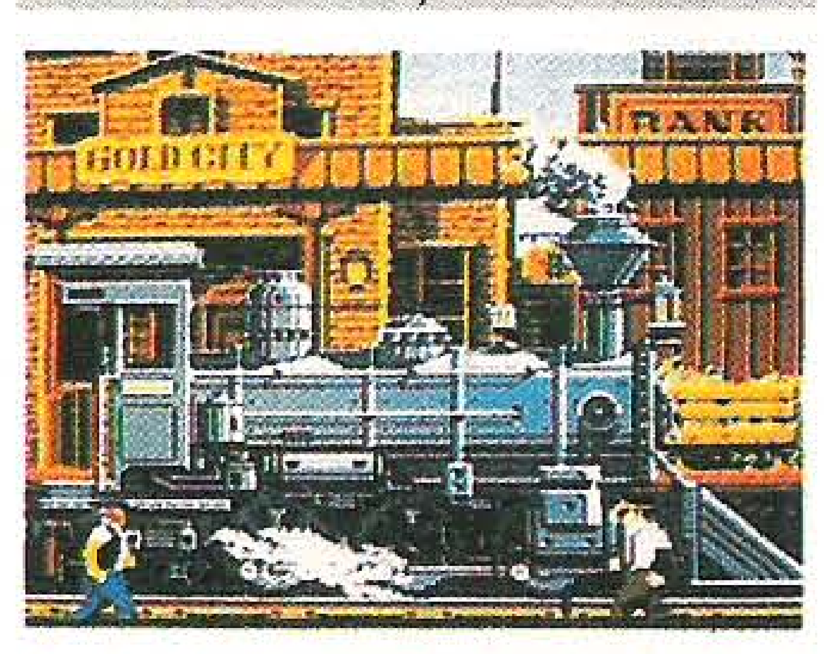
ELITE hat unter dem „Decknamen" **CLASSICS** einige alte Programme zu Billig-Preisen herausgegeben (Siehe auch Tests an anderer Stelle!). **FULL THROTTLE** (Spectrum), **3D DEATHCHASE** (Spectrum), **SKOOL DAZE** (Spectrum und Commodore 64) sowie der einstige Adventure-Renner und Klassiker **VALHALLA** (Spectrum & C-64) sind nun für umgerechnet 10 Mark bei T.S. DATENSYSTEME, Nürnberg (Adresse: s. Game-Over-Seite!) zu beziehen.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

RAINBIRD'S STARGLIDER, ein Action-Flug-Simulator für den Atari ST, wird es auch bald für C-64, Spectrum und Schneider geben. Bei RUSHWARE nachfragen!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

US GOLD scheint zur Zeit der „regste" Produzent von Software zu sein (vielleicht hat man als erster das „Sommerloch" überwunden?). Dies zeigen die zahlreichen Neuveröffentlichungen, die auf den Markt geworfen werden. Der Spielhallen-Hit **XEVIOUS** wurde für C-64, Spectrum und Schneider „gangbar" gemacht. Zwei **DATA EAST-Spiele** sollen noch folgen. Die Titel: **BREAK THRU** (Eine rasante und gefährliche Jeep-Fahrt) sowie **EXPRESS RAIDERS** (ein typisches Abenteuer im Wilden Westen). (Adresse von US GOLD: s. Game-Over-Seite!)



* * * * * * * * * * *

„Kontrollieren und steuern Sie ein Space-Ship!", so ungefähr lautet die Parole bei **BUBBLE BUS'S** neuem C-16-Spiel **TRIZONS.** Die „trizonischen" Angreifer müssen abgeschossen werden. Kampf ist also (schon wieder einmal) angesagt! Die Story hört sich eigentlich „ganz gewöhnlich" an. Ist sie auch. Doch: Das Spiel ist besser als sein „Story-Ruf". Man darf es ruhig mögen. Der Preis: 10 Mark. Fragen Sie mal bei T.S. Datensysteme, Nürnberg (Adresse „hinten") nach!

* * * * * * * * * * *

Auf ein mittelalterliches "Inferno" dürfen sich jetzt die Besitzer des C-64 freuen! **BEYOND** hat einen Pilger auf die Reise durch's rauhe, aber farbenprächtige Mittelalter geschickt. **DANTE'S INFERNO** heißt diese Produktion. Achten Sie darauf: Vom „Streben" zum „Sterben" ist nur ein kleiner Schritt: der Buchstabentausch! (Philosophie von Laots-mk). Rushware könnte Ihnen womöglich mehr Informationen geben! Der Preis: ca. 35 Mark.

* * * * * * * * * * *

Ein weiteres Action-Adventure von Format am Software-Himmel könnte **DRUID** von **FIREBIRD** darstellen! In England ist dieses Fantasy-Abenteuer mit „Knüppelsteuerung" bereits eingeschlagen. Mal sehen, wie's hierzulande(n) läuft? Preis: ca. 25 Mark; für Spectrum, C-64 & Schneider. (Rushware und Ariolasoft werden wohl den Vertrieb in Deutschland haben. Deshalb dort nachfragen!)

* * * * * * * * * * *

Zwei Neuigkeiten auf einmal: **INCENTIVE SOFTWARE** wird seinen **GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (GAC)** auch für den Atari und den BBC herausbringen. Bislang kamen die Adventure-Erfinder-User des C-64, Spectrum und Schneider auf den „GAC-Geschmack". Die zweite Neuigkeit: Mit **WINTER WONDERLAND** wurde von INCENTIVE ein Graphic-Adventure für den Schneider auf den Markt gebracht. (Adresse von Incentive: s. Game-Over-Seite!)

* * * * * * * * * * *

MARTECH-Neuigkeiten für den Herbst: **COSMIC SHOCK ABSORBER** (schnelles Ballerspiel für C-64, Spectrum, Schneider und MSX) ca. 35 Mark. **NIMITZ** (der Flugzeugträger „USS NIMITZ" ist der Spielort eines Action-Simulations-Programms für den C-64/128) ca. 36 Mark. **CATCH 23:** (ein 3D-Adventure!!!). **S.D.I.** (2006. Das „Star Wars-Projekt" von Ronald Reagan erreicht seinen Höhepunkt...).

* * * * * * * * * * *

IMAGINE hat sich wieder „zurückgemeldet". Spectrum-, C-64- und Schneider-Freunde können sich bald an einem farbenfrohen Action-Fantasy-Abenteuer erfreuen. Sein Name: **GALVAN.** Sein Preis: ca. 28 Mark. (Adresse von IMAGINE: s. Game-Over-Seite!)

* * * * * * * * * * *

ROOM 10, das Weltraum-Ball-Spiel von **CRL,** ist nun auch für den Spectrum zu haben. Vertrieb: T.S. Datensysteme, Nürnberg. (Adresse „hinten") Der Preis liegt etwa bei 26 Mark.

* * * * * * * * * * *

Auch **THE EDGE** beteiligt sich an der harten „Eastern Welle". Mit **SHAO-LIN'S ROAD** wurde ein Spielhöllen-Hit auf den „Heimbereich" übertragen. Erhältlich ist das Kampf-Spiel für C-64, Schneider und Spectrum.

* * * * * * * * * * *

CRL meldet: Der Nachfolger von „Tau Ceti" wird noch vor Weihnachten in den Läden sein. Der Name: **ACADEMY – ATTACK ON CENTRALIS.** Autor Pete Cook setzt dort ein, wo er mit Tau Ceti aufgehört hat. Ein Trainingscamp ist errichtet worden, wo die Astronauten auf den „Tag X" vorbereitet werden. Centralis soll genommen werden. Das Spiel für den C-64, Spectrum (zunächst) wird ca. 30 Mark kosten. Desweiteren gibt es von CRL: **SUN STAR** (Atari XL/XE; ca. 28 Mark; Action-Spiel). **3D GAME MAKER wird es für den Spectrum geben. Preis: ca. 28 Mark.**

* * * * * * * * * * *

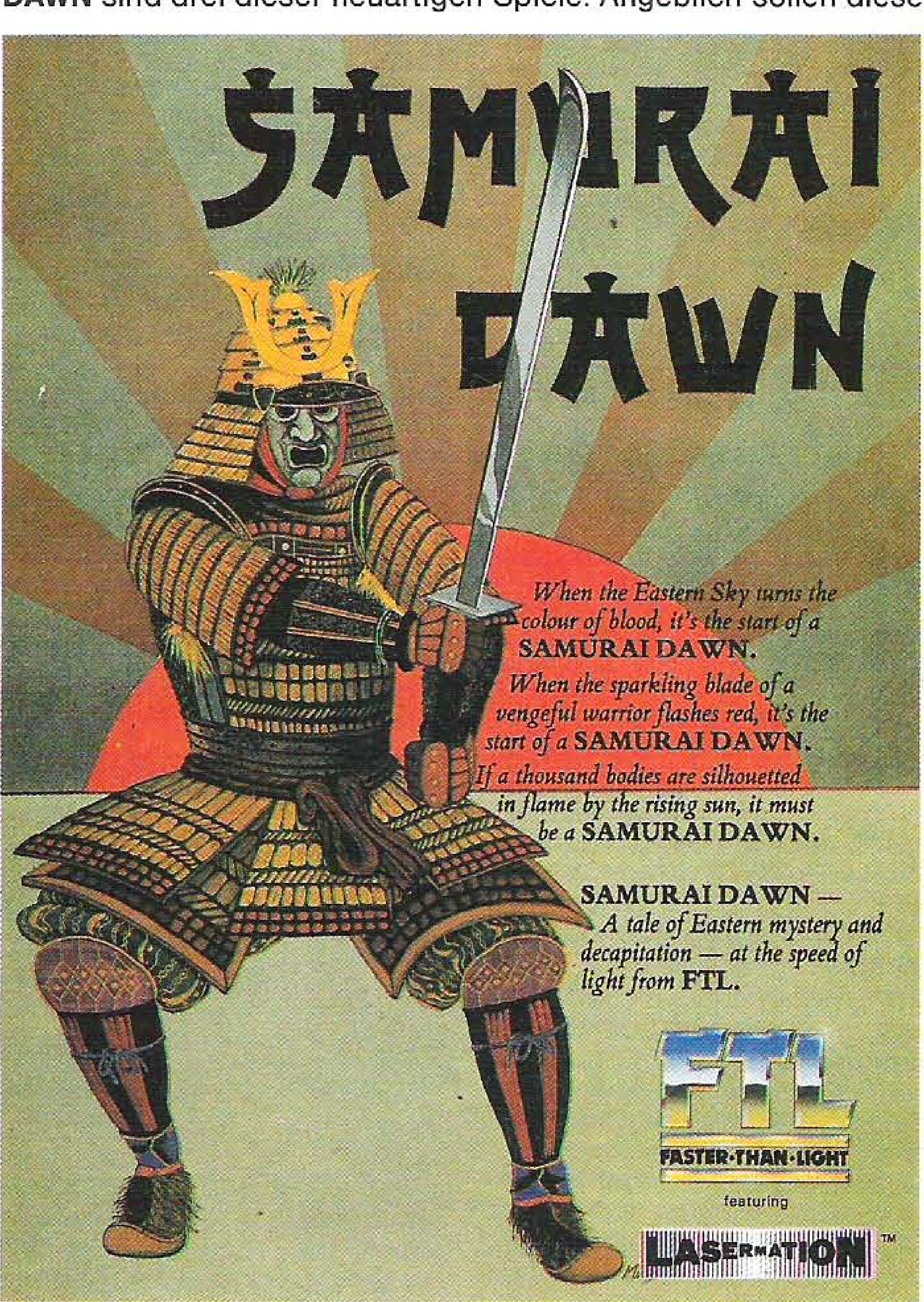
Viele deutsche Freunde des englischen Software-Hauses **ORPHEUS** hatten vergeblich versucht, mit den „Machern" Kontakt aufzunehmen. Der Grund ist denkbar einfach: „Orpheus" ist umgezogen. Die ASM-Redaktion hat für Sie die Adresse herausgefunden: **Orpheus Software Ltd, 2 Forehill, Ely, Cambridgeshire CB7 4AF, England. Tel: (0044353) 6 77 24. „Orpheus" hat sich in der letzten Zeit besonders mit dem MSX beschäftigt. Die neuen Produkte im Planungszustand sind: SPY V SPY II, TUJAD, BLOT MSX II, BOULDERDASH II und RALLY RUN MSX II.** Alle **MSX-Freunde** dürfen sich bald auf neuen Stoff freuen!

* * * * * * * * * * *

„Der Krieg ist ausgebrochen!" Diese Art von Schreckensmeldung wollen wir hier auf der Erde lieber nicht hören. Doch auf dem Software-Sektor und in den Weiten des Weltraums kommt es „bisweilen" vor, daß sich Aliens und menschliche Wesen bekämpfen.
„Krieg", also **W.A.R.,** ist auch der neue **MARTECH-Titel,** der als Nachfolger von „Uridium" anzusehen ist, ähnelt er dem HEWSON-Produkt doch frappierend! Dann also los, Ihr „Schneideraner"! Ihr seid die ersten, die feindliche Bastionen und Raumschiffe vernichten sollen! (Adresse von Rushware: s. Game-Over-Seite!)

* * * * * * * * * * *

Die GARGOYLE-Recken setzen Segel auf der Suche nach neuen Ufern. Und das mit „Lichtgeschwindigkeit": **FASTER THAN LIGHT (kurz FTL genannt)** ist ein neues Label, das „aktuelle Software" schnell, günstig und gut auf den Markt bringen will, soweit der Anspruch, den sich die GARGOYLE/FTL-Leute selbst auferlegen. Laut Original-Text heißt es, daß „das FTL-Team es sich zur Aufgabe gemacht hat, ein ideales Produkt, angepaßt an den schnellebigen elektronischen Freizeitmarkt, zu erarbeiten – schnell, originell, actionmäßig..." **LIGHT FORCE, SHOCKWAY RIDER** und **SAMURAI DAWN** sind drei dieser neuartigen Spiele. Angeblich sollen diese



FTL-Produkte für viele gängige Rechner herausgegeben werden. Nun, wir werden die Szene weiter beobachten. Mal sehen, was dabei herauskommt! Wer sich allerdings schon vorab informieren möchte, der wende sich an die GARGOYLE-Adresse, die man auf der Game-Over-Seite findet!

* * * * * * * * * * *

Das englische Software-Haus **GREMLIN GRAPHICS** weist darauf hin, daß zwei seiner erfolgreichsten Spiele demnächst auch für andere Rechnertypen erhältlich sein werden. **MONTY ON THE RUN** wird bald auch über den Monitor des **C-16/+4** hetzen, und **JACK THE NIPPER** wird sein Unwesen im Heim der **C-64/128**-Besitzer treiben. Die Preise standen bei Redaktionsschluß noch nicht fest, sie werden aber in etwa denen der anderen Programm-Versionen entsprechen. Die Adresse von Gremlin Graphics entnehmen Sie bitte der Game-Over-Seite.

Schlicht und einfach **TENNIS** heißt eine neue, interessante Sportsimulation für den Spectrum. **IMAGINE** hat sich an dieses populäre Thema angelehnt und ein erstklassiges Spiel entwickelt. Nach „Ping Pong" gehts nun von der Platte zum Centre Court. Preis: ca. 28 Mark. Vertrieb: T.S. Datensysteme, Nürnberg (Adresse „hinten"!).

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

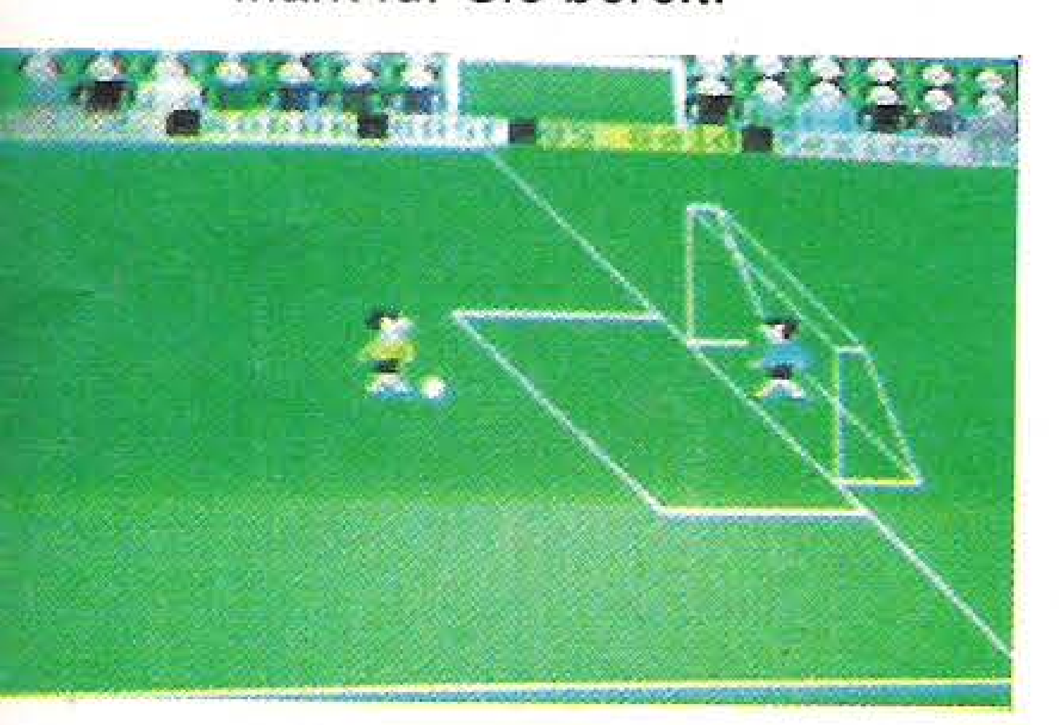
Spectrum, Schneider, C-64 – Stop – BUGSY – Stop – Graphik-Adventure von **ST. BRIDE'S/CRL** – Stop – Preis: ca. 36 Mark – Stop – Adresse: Game-Over-Seite – Stop.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Und gleich noch einmal **GREMLIN GRAPHICS!** Alle Jahre wieder – so natürlich auch diesmal – tut sich anläßlich des „Festes der christlichen Nächstenliebe" (Weihnachten) etwas auf dem Markt. Aus eben diesem Grund hat Gremlin Graphics einige Neuveröffentlichungen vorgesehen: **FOOTBALLER OF THE YEAR** ist eine Fußballsimulation für C-64, Spectrum, Schneider, MSX, Acorn und C-16/+4 (Erscheinungsdatum: 22.9.86). Ferner werden herauskommen die Programmpakete **ZZAP! SIZZLERS II** (C-64/1.10.86), **CRASH SMASHES** (Spectrum/1.10.86), **AMTICS ACCOLADES** (Schneider/1.10.86), **MSX CLASSICS** (MSX/2.11.86) und **C-16-CLASSICS** (C-16/2.11.86) sowie die Spiele **TRAILBLAZER** (Spec., Schn., MSX, C-64, C-16/+4/2.11.86), **FUTURE KNIGHT** (Spec., Schn., MSX, C-64, C-16/+4/24.11.86) und **AVENGER** (Spec., Schn., MSX, C-64/24.11.86). Außerdem geplant ist die Umsetzung des bekannten Karate-Programms **THE WAY OF THE TIGER** auf den C-16/+4 (13.11.86). Die Preise der einzelnen Spiele werden sich zwischen 20 und 30 Mark bewegen. (Adresse von Gremlin Graphics: Siehe Game-Over-Seite)

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

WORLD CUP CARNIVAL von US GOLD jetzt auch für den C-16. Rushware (Adresse „hinten") hält das Spiel für ca. 40 Mark für Sie bereit!



Und nocheinmal „Tau Ceti": **CRL** hat das Thema noch einmal aufgegriffen und ein tolles Action-Adventure-Programm daraus gebastelt: **CYBORG.** Der "Mann mit der Mission" hat sich einen (fast) lebensechten „Patrouillen-Gänger" auf Tau Ceti als Helden dieser Geschichte ausgedacht. Die vielen Vorschuß-Lorbeeren, mit denen das Spiel bedacht wurden, scheinen sich wirklich als „echt" zu erweisen! Zunächst wird es den Super-Helden (mit „Multi-Funktionen") für den C-64 geben. Eine Spectrum-Version ist aber bereits angekündigt. Die Preise: C-64 (Cass. ca. 34 Mark; Disk. ca. 55 Mark), Spectrum ca. 30 Mark.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

GOLDEN GAMES, das deutsche Software-Haus, meldet: „**EXTENSOR...** das Spiel der Zukunft kommt jetzt nach Deutschland. Schnallt Euren Atari ST schon mal am Schreibtisch fest, sonst hebt er ab!" Zu beziehen sind die GOLDEN GAMES-Produkte u.a. bei: Mikro-Händler, Mönchengladbach (Adresse: s. Game-Over-Seite!).

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Man kommt „einfach nicht an ihm vorbei", dem Schlagzeilen-Lieferanten **FOOTBALL MANAGER** von **ADDICTIVE.** Das wohl populärste Fußball-Spiel aller (Computer-)Zeiten präsentiert sich nun mit neuem Cover und einem „integrierten" Wettbewerb.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

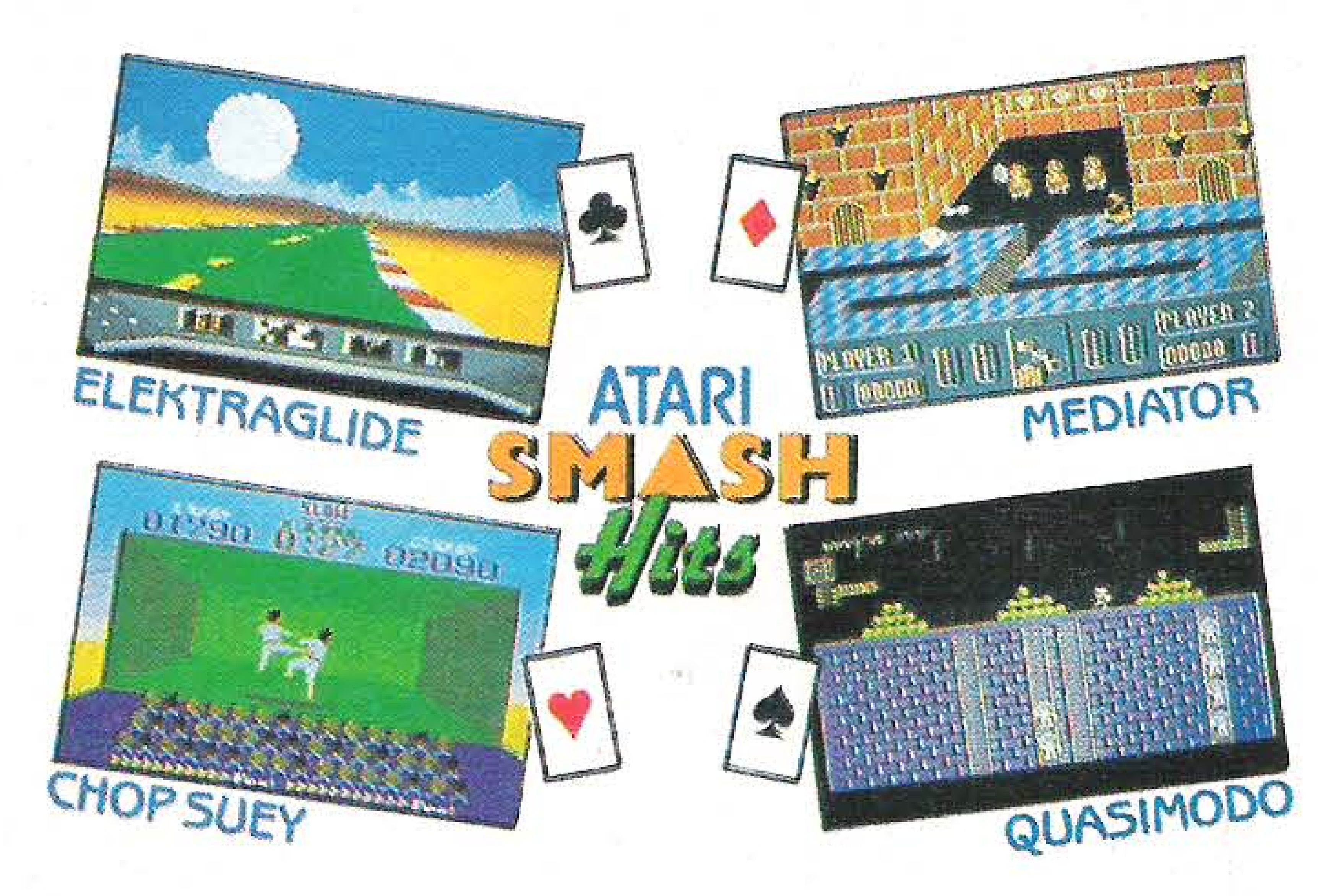
Die „Kneipenspiele" (wörtliche Übersetzung von **ALLIGATAS PUB GAMES,** haben sich auf der Insel zu einem Renner entwickelt. Billard, Domino, Darts, Tischfußball und andere Spielchen warten auf die Besitzer von C-64, Spectrum, Schneider, MSX und BBC. Der Preis liegt bei 35 Mark.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

YIE AR KUNG-FU gibt es jetzt auch für den Commodore 16. (Rushware fragen!)

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Das ist was für die Atari XL/XE-Freunde! Der britische Hersteller **ENGLISH SOFTWARE** hat eine Sammel-Kassette bzw. -Diskette (ca. 35 bzw. 55 Mark) herausgebracht, auf der sich folgende **SMASH HITS** – so auch der Titel – befinden: **ELEKTRAGLIDE, CHOP SUEY, MEDIATOR** und **QUASIMODO.** In England werden die „SMASH HITS" bereits verkauft. Zur Stunde wissen wir nicht, ob es sie auch bei uns schon gibt. Im Zweifelsfall den Hersteller selbst kontaktieren. Die Adresse finden Sie auf der Game-Over-Seite!



★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

„Software made in Germany" erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Zum steigenden Ansehen der deutschen Software kann möglicherweise auch der **SPEKULANT** beitragen, ein Programm, das dem Spieler einiges an Strategie und Taktik abverlangt. Eine ausführliche Besprechung des SPEKULANTEN haben wir für die nächste ASM ins Visier genommen. Der Vertrieb ist bereits angelaufen über: **Multisoft,** Berrenratherstr. 354, 5000 Köln, Tel.: 0221/4499

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

TOADRUNNER, das Spiel mit der Kröte, läuft jetzt auch auf dem Spectrum! **ARIOLASOFT** in Gütersloh (Adresse: s. Game-Over-Seite!) ist der Hersteller.

Aufgepaßt: Die Firma **PSION** ist umgezogen. Die neue Adresse lautet: Psion Ltd, Psion House, Harcourt Street, London W1H 1DT, England. Tel: (00441) 723 9408.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Software – made in Germany, dazu gehört auch **EUROGOLD** (Adresse: s. Game-Over-Seite!). Nun werden zwei deutschsprachige Adventures auf den Markt kommen, die es in sich haben: Da wäre zunächst einmal **EIS UND FEUER.** Bei „Eis und Feuer" erwartet Sie eine prickelnde Atmosphäre, in der Sie sich so richtig wohlfühlen werden! Es ist die Welt der Magie und Wunder, die Sie begeistern wird. Der Parser (der „Vokabel-Versteher") ist ausgezeichnet. Verblüffende Entdeckungen und knifflige Rätsel „begleiten" Sie durch's ganze Spiel. Ein Volltreffer, der für 79 Mark (C-64-Disk) zu haben ist.



c16chris

ACTIVISION Deutschland (Adresse „hinten") meldet folgende Konvertierungen: **MURDER ON THE MISSISSIPPI,** C-64-Disk in deutsch! **GHOSTBUSTERS** für Atari XL/XE, **MERMAID MADNESS** für Schneider (Cass und Disc), **EIDOLON** für Schneider sowie **SPACE SHUTTLE** ebenfalls für Schneider (Cass und Disc).

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Achtung, Adventure-Freunde! Wer sich besonders für deutschsprachige Programme interessiert, der sollte sich mal **MISSION X-14** von **EUROGOLD** ansehen. Dieses Spiel mit zahlreichen Grafiken entführt Sie in die spannende Geheimdienst-Welt von James Bond & Co. Ein verrückter Wissenschaftler versucht, die Weltherrschaft an sich zu reißen; finden Sie ihn, und vereiteln Sie seine Pläne! Sie können unter verschiedenen Farbsätzen wählen, bis zu neun Spielstände auf einer Diskette abspeichern und im Spiel auch mit anderen Figuren kommunizieren. Mission X-14 wird für den Commodore 64 zum Diskettenpreis von DM 24,95 (!) angeboten. Die Adresse von Eurogold finden Sie auf der Game-Over-Seite.



★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Weitere „berühmte" Umsetzungen: **OPERATION HONKONG** von GOLDEN GAMES (Vertrieb bei Mikro-Händler, Mönchen-



gladbach) gibt es jetzt als deutsches Adventure neben dem 64er noch für Schneider, Atari ST, Amiga und Spectrum!

THRUST, FIREBIRD'S Ballerspiel mit Niveau, läuft jetzt auch auf den Atari XL/XE-Rechnern mit Erfolg! Für ganze 10 Mark sind Sie dabei! (Atari-Freunde wenden sich bitte an den Hersteller; Adresse von Firebird: s. Game-Over-Seite!). C-16-Freunde aufgepaßt! Nun kommt auch Ihr in den Genuß, „Monty auf der Flucht" (**MONTY ON THE RUN)** begleiten zu dürfen. Das **GREMLIN-Spiel** soll etwa 22 Mark kosten. Es stellt mit Sicherheit eine Bereicherung für Eure Sammlung dar! (Rushware fragen!).

Wohl eines der besten Strategie-Spiele, **SPLIT PERSONALITIES** von der britischen Firma **DOMARK**, gibt es ab sofort auch für den Schneider. Damit können jetzt die C-64er, die Speccies und die Schneideraner sich „Ihren persönlichen Reagan" zusammenbauen. Preis: ca. 29 Mark. **N.O.M.A.D.** hieß ein Spiel, das vor einigen Monaten für den Spectrum von **OCEAN** erfolgreich verkauft wurde. Nach der Schneider-Konvertierung ist das „Kriegsspiel" jetzt auch für den Commodore 64 erhältlich. RUSHWARE wird Ihnen genauere Informationen geben! (Adresse: „hinten"!). Ein „alter Bekannter" kommt auf uns zurück: **ACTIVISION'S GHOSTBUSTERS** gibt es jetzt als **erweiterte Schneider-Version** auf Diskette! Auch die Activision-Adresse finden Sie auf der Game-Over-Seite!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Fünf neue Titel von **ALPHA – OMEGA: OBLIVION, XENO** (Ballerei für Spectrum; ca. 8 Mark). **ORPHEUS IN THE UNDERWORLD, ROBOBOLT** (Action-Games für den C-64; ca. 8 Mark) sowie den **ADVENTURE BUILDER** (für den Spectrum; ca. 15 Mark). Adresse: s. Game-Over-Seite!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Die gute alte „Schatzinsel" ist nun auch für den Computer entdeckt worden: **SOFTWARE PROJECTS** (zuletzt erfolgreich mit Dragon's Lair) hat „eine Rückkehr zur Schatzinsel" in Szene gesetzt. So lautet auch der Titel folgerichtig: **JOHN SILVER'S RETURN TO TREASURE ISLAND.** Die Rückkehr zur Insel verspricht so einiges an Abenteuern für den jugendlichen Held "Jim Hawkins". In diesem Grafik-Adventure spielen Sie seine Rolle. Sie müssen versuchen, an die verbleibenden Reste des sagenhaften Schatzes von Captain Flint zu kommen. Der „Lockruf des Goldes" könnte auch Sie ereilen. Zunächst ist eine **Commodore 64-Version** geplant. Die Umsetzung auf Schneider, Spectrum und andere Rechner soll gewiß sein. (Vielleicht mal bei ARIOLASOFT nachfragen). Der Preis soll etwa 35 Mark (C-64) betragen.



★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Letzte Meldung: das Motorrad-Rennen **SUPER CYCLE** von **EPYX/US GOLD** gibt es jetzt auch für Schneider und Spectrum!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

INFILTRATOR von **EPYX** solls auch schon bald für Schneider und Spectrum geben. Rushware wird gern Auskunft geben! Adresse „hinten"!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

MSX-Neuheiten: RUSHWARE hält **GUNFRIGHT, BOUNDER und NIGHTSHADE** für Sie bereit!

Aufgepaßt!

Das Software-Haus **FUNTASTIC MAILORDER** hat uns mitgeteilt, daß sich sowohl Adresse als auch Telefonnummer des Unternehmens geändert haben. Wir möchten diese Information schleunigst an unsere Leser weitergeben:

Fun-Tastic Mail/Order
Müllerstraße 44
8000 München 44
Telefon 0 89 / 2 60 95 93.

„Wow, noch ein Software-Sampler, der einem noblen Zwecke dient!" WOW ist auch die Abkürzung der Organisation **„WAR ON WANT"**, die es sich zum Ziel gemacht hat, den Erlös einer Software-Kassette zur Bekämpfung der Not in der sogenannten „Dritten Welt" (eigentlich gibt es ja „nur" **eine** Welt, in der wir alle leben!) einzusetzen.

„War on Want" hat zunächst eine Benefiz-Kassette für den **Spectrum** zusammengestellt (eine C-64-Kassette soll folgen, Anm. d. Red.), die aus folgenden Titeln besteht: „Spectrum Chess II" (Artic); „Bug Eyes" (Audiogenic); „Pedro" (Beau Jolly); „Winged Warlord" (CDS); „Mr Freeze" (Firebird); „Headbangers Heaven" (Llamasoft); „Wizard Warrior" (Mastertronic); „Hellfire" (Melbourne House); „Hunchback II" (Ocean); „Horace and the Spiders" (Psion); „Xavier" (PSS); „Rupert and the Ice Palace" (Quicksilva); „Cybernauts" (Star Dreams) und „Dr. Frankie and the Monster" (Virgin).

Wer sich also für eine gute Sache stark machen möchte – und „nebenbei" noch gute Software-Titel erhält –, der sollte sich **WOW** unbedingt besorgen! Der Preis soll bei 36 Mark liegen. Informationen erhalten Sie (auch in deutscher Sprache) bei: War on Want, Three Castles House, 1 London Bridge Street, London SE1 9UT, England. **Nutzen Sie doch einfach die ASM-Service Card!**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Atari-ST-Spiele-Freunde, mal hergehört! Auf der Londoner „PCW-Show" Anfang September war u.a. auch „Hochbetrieb" bei **MICRODEAL.** Der Grund? Jenny Pope gab eine plausible Erklärung: „Wir haben hier zwei Demos von Spielen, die die Freunde des Atari ST begeistern werden.

Was Jenny meint, ist **SPACE SHUTTLE II,** ein Strategie-Spiel, das eine perfekte Simulation von Start, Landung und Aufgaben eines Space Shuttles widergibt. Das Haupt-Menue ist sehr übersichtlich, die Grafik spitze! Das andere Demo zeigte die Software-Übersetzung des Filmstoffes **KARATE KID II.** Das spannende und vor allem sehr farbenprächtige Action-Spiel besticht durch seine hervorragende Grafik und einer sehr guten Animation von Figuren, Gegenständen und Hintergrund-Kulisse. Beide Spiele sind kurz vor Weihnachten zu einem Preis von etwa 80 Mark in den englischen Läden.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Es ist schon ein wenig "alt", das Eisenbahn-Abenteuer **LOCO** von **ALLIGATA.** Dennoch: Mark Mahoney, einer der „Macher" des britischen Software-Hauses glaubt, daß dieses **Atari XL/XE-Spiel** groß einschlagen wird. Man rattert schnaufend mit einer Dampf-Lok durch's Gelände. Dabei wird man bisweilen von Doppeldeckern und Zeppelinen aus beschossen. Es erfordert schon strategisches und taktisches Geschick, um den feindlichen Geschossen zu entgehen, denn man kann ja nicht runter von den Gleisen...Die Grafik ist ausgezeichnet, der Spielwert sehr hoch. Die Atari-Freunde werden sicher begeistert sein! (Die Adresse von ALLIGATA finden Sie auf der Game-Over-Seite!) Preis: ca. 26 Mark.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Hardware  **Michael Naujoks** Software

SINCLAIR SPECTRUM	
ACE	36.00
Action Reflex	29.00
Bat Man	29.00
Battle Of The Planets	39.00
Biggles	36.00
Bobby Bearing	29.00
Bomb Jack	29.00
Commando	35.00
Cyberun	39.00
Ghosts'n Goblins	29.00
Hocus Focus	32.00
Jack The Nipper	29.00
Kung Fu Master	33.00
Mantronix	29.00
Movie	33.00
Pentagramm	35.00
Quazatron	33.00
Rescue On Fractalus	29.00
Rock'n Wrestle	31.00
Saboteur	36.00
Sai Combat	26.00
Samantha Fox Strip Poker	33.00
Spindizzy	38.00
Spitfire 40	39.00
Splitting Images	29.00
Tantalus	33.00
Tau-Ceti	39.00
Tennis	27.90
The Boggit	29.00
The Way Of The Tiger	36.00
Theatre Europe	35.00
They Sold A Million II	39.00
Tomahawk	39.00
Turbo Esprit	33.00
Twister	29.00

SINCLAIR SPECTRUM	
3 Kanal Sound Synthesizer (dt. Hdb.)	98.00
Aufrüstsatz 16K auf 48K RAM	55.00
Discovery (1 Laufwerk 180K)	448.00
Discovery (1 Laufwerk 720K)	848.00
Discovery + (2. Laufwerk 180K)	248.00
Discovery + (2. Laufwerk 720K)	448.00
Joystick Speedking	39.90
Joystick TURBO I	17.95
Joystick TURBO Pro (alles Microsch.)	39.95
Joystick-Interface	29.00
Joystick-Interface (2 Ports)	39.00
Light Pen (deutsches Handbuch)	68.00
Multiface One	169.00
SpecDrum (Digital Drum System)	149.00
Spectrum 128K	498.00
Sprach Synthesizer	89.00
T-Stecker Spectr. (Doppel-Busleiste)	25.00
Tastatur (dk'tronics)	129.00
LOAD ZX81 into Spectrum	39.00
Beta Basic 3.0 (dt. Handb.)	59.00
CAD (dt. Handb.)	45.00
Devpac	56.00
Laser Basic	49.00
Laser Compiler	36.00
Laser Genius	49.00
Masterfile V.9 dt. Handbuch	39.00
Schachbuch	49.00
Schaltbild-CAD	39.00
Tasword Three (Microdrive)	59.00
Tasword Two	29.00
The Art Studio	59.00
The Colt (Basic-Compiler)	56.00
Vokabeltrainer	39.00
Z80 Analyst	25.00

SCHNEIDER CPC	Cass/	Disc
3D Grand Prix	39.00	49.00
Bat Man	33.00	49.00
Bomb Jack	31.00	49.00
Commando	33.00	49.00
Doomsday Blues	36.00	
Get Dexter	36.00	
Ghosts'n Goblins	35.00	49.00
Jack The Nipper	33.00	49.00
Johnny Reb II	33.90	
Knight Games	36.00	59.00
Kung Fu Master	36.00	59.00
Movie	33.00	46.00
Nexus	36.00	49.00
Night Gunner	29.00	49.00
Pacific	33.90	49.90
Ping Pong	33.00	49.00
Pro-Tennis	36.00	49.00
Rescue On Fractalus	36.00	49.00
Rock'n Wrestle	36.00	
Saboteur	33.00	49.00
Sai Combat	33.00	49.00
Samantha Fox Strip Poker	33.00	49.00
Shogun	39.00	49.00
Soccer 86	36.00	
Spindizzy	39.00	59.00
Spitfire 40	39.00	49.00
Strike Force Harrier	36.00	49.00
Tau-Ceti	39.00	49.00
The Boggit	28.90	
The Way Of The Tiger	36.00	49.00
Theatre Europe	39.00	49.00
They Sold A Million II	39.00	49.00
Tomahawk	39.00	49.00
Turbo Esprit	33.00	49.00
Yie Ar Kung Fu	36.00	49.00

SCHNEIDER CPC	Cass/	Disc
3D-Plot 4 (deutsches Handbuch)	29.00	38.00
Backup 3 (deutsches Handbuch)	29.00	38.00
Laser Basic	49.00	69.00
Laser Compiler	69.00	89.00
Minicad (deutsches Handbuch)	59.00	69.00
Minidat/Miniplot (dt. Hdb.)	69.00	79.00
Schaltbild-CAD	39.00	49.00
Streamer	49.00	
Superpack 80 (dt. Hdb.)	119.00	129.00
Taifun (Basic-Compiler)	89.00	119.00
Tasword 464 (dt. Handb.)	69.00	99.00
Tasword 6128		99.00
The Graphic Adventure Creator	89.00	99.00
Verbentrainer (English I)	39.00	49.00
Vokabeltrainer	49.00	59.00
256K Silicon Disc (464/664)	309.00	
256K Silicon Disc (6128)	309.00	
256K Speichererw. (464/664)	329.00	
256K Speichererweiterung (6128)	329.00	
64K Silicon Disc (6128)	98.00	
64K Speichererw. (464/664)	129.00	
Adapter dt. 6128 auf engl. 6128	29.00	
AmDrum	149.00	
Joystick Speedking	39.90	
Joystick TURBO 1	17.95	
Joystick TURBO Pro	39.95	
Joystick-Verlängerungskabel 3 m	9.95	
Light Pen (Cassette 464/664)	59.00	
Light Pen (ROM 464/664)	89.00	
Light Pen (ROM 6128)	89.00	
Speech Synthes. (Cass. 464/664)	109.00	
Speech Synthes. (ROM 464/664)	149.00	
Speech Synthesizer (ROM 6128)	149.00	

Alle Preise zuzüglich Portopauschale:
DM 3,– bei Vorauskasse, DM 6,– bei Nachnahme
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!
Unbedingt Computer-Typ angeben!

Entwicklung & Vertrieb von
Computer Soft- und Hardware
Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg

Hotline:
(0 62 21) 4 68 85

Hardware **Axel Fuchs** Software

COMMODORE 64	Cass/	Disc
Archon II		57.00
Biggles	36.00	49.00
C.O.R.E.	35.00	49.00
Empire (deutsch)	39.00	49.00
Fairlight	36.00	55.00
Flight Deck	35.00	45.00
Ghosts'n Goblins	34.00	53.00
Hexenküche II	29.00	39.00
International Karate	24.00	
Knight Games	39.00	53.00
Leader Board	39.00	59.00
Mermaid Madness	36.00	55.00
Mission Elevator	39.00	49.00
Nexus	39.00	49.00
Rebel Planet	39.00	59.00
Red Hawk	33.00	49.00
R.M.S. Titanic	39.00	55.00
Saboteur	33.00	
Silent Service	36.00	59.00
Solo Flight II	39.00	59.00
Split Personalities	33.00	49.00
Tau Ceti	35.00	49.00
The Way of the Tiger	36.00	55.00
Tauchdown Football	39.00	59.00
Tubular Bells	29.00	
Uridium	33.00	49.00
Zoids	33.00	55.00

COMMODORE 16	Cass
Autobahn	9.90
Blagger	26.00
Bomb Jack	31.00
Commando	29.00
Finders Malone	9.90
Flight 015	31.00
Football Manager	26.00
Frank Bruno's Boxing	28.00
Grandmaster Schach	33.00
Hustler	11.95
Jetset Willy	29.00
Kikstart	9.90
King Size 50 Games	29.00
Knock Out	11.95
Kung Fu Kid	26.00
Lawn Tennis	26.00
Legionaire	26.00
Manic Miner	21.00
Rescue on Zeylon	26.00
Return of Rockman	9.90
Street Olympics	9.90
Superhits	24.00
Turbo Tape	21.00
Water Grand Prix	9.90
Wimbledon	29.00
Winter Olympiade	29.00

ATARI 600/800XL/130XE	Cass/	Disc
Arcade Classics	36.00	
Aztec	36.00	55.00
Blue Ribbon	36.00	
Fighter Pilot	39.00	49.00
Football manager	36.00	
Graphic Arts Departm.		79.00
Jump Jet	36.00	45.00
Kikstart	9.90	
King of the Ring	39.00	
Knock Out	33.00	45.00
Koronis Rift		59.00
Panic Express		21.00
Pitstop II	39.00	
Rescue on Fractalus	46.00	59.00
Scooter	9.90	
Shamus	9.90	
Side Winder		48.00
Solo Flight II		58.00
Spy vs Spy II	36.00	49.00
Steve Davis Snooker	39.00	49.00
Summer Games I		69.00
Sunday Golf	9.90	
Tail of Beta Lyrae	36.00	55.00
The Great Am.C.C.Race	39.00	
The Last V8	14.90	
Ultima IV		79.00
Vegas Jackpot	9.90	

MSX	Cass/	Disc
3D Knock Out	36.00	
Aackopreste		129.00
Alien 8	36.00	
Crazy Golf	19.00	
Cubit	19.00	
Devpac (Hisoft)	79.00	
Elidon	33.00	
Flight Deck	33.00	
H. Smith Showjumping	39.00	
Humphrey	19.00	
Jack the Nipper	33.00	
Jet Bomber	26.00	
Jetset Willy II	33.00	
Jump Jet	36.00	
Kick It	9.90	
Mayhen	19.00	
Nightshade	36.00	
North Sea Helicopter		33.00
Punchy	19.00	
S. Fox Strippoker	33.00	
Scentipede	9.90	
The Heist	26.00	
The Price of Magik	36.00	
The Way of the Tiger	36.00	
Valkyr	33.00	
Wordstore +		59.00
Zoids	33.00	

COMMODORE 128	Disc
Kikstart	29,90
Peetspeed	169.00
The Last V8	29.90
The Rocky Horror Show	29.90

COMMODORE AMIGA	Disc
Borrowed Time	89.00
Hacker	89.00
Mindshadow	89.00
Music Studio	139.00

ATARI ST	Disc
Borrowed Time	99.00
Mindshadow	99.00
Quiwi	69.00
The Pawn	99.00

IBM und Kompatible	Disc
Fax	59,00
Pitstop II	59.00
Rogue	59.00
Temple of A. Triology	59.00

Dies ist nur ein Auszug aus unseren Programmangeboten! Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Alle Preise zuzüglich Portopauschale:
DM 3,– bei Vorauskasse, DM 6,– bei Nachnahme
Ausland: DM 6,– bei Vorauskasse, DM 12,– bei Nachnahme
Unbedingt Computer-Typ angeben!

Axel Fuchs Softwareversand
Postfach 102205 · 6900 Heidelberg
Postgiroamt Karlsruhe/Kto. 77656-750

☎ **(0 62 21) 41 00 97**

Im Blickpunkt!

TARZAN - Lord of the Jungle

Ja, wer kennt ihn nicht, den Helden, der schon seit Generationen die Jugend dieser Welt in Atem hält? Zusammen mit dem berühmten „Robin Hood" ist TARZAN unumstritten der meist gelesene Abenteurer aller Zeiten! Tarzan's Vater, Edgar Rice Burroughs, hat sich mit dieser Figur ein Denkmal gesetzt. Tarzan gab es in „Film-Form" – unvergessen sind die zahlreichen Darsteller von Johnny Weissmueller über Lex Barker bis zu Ron Ely –, Tarzan hatte in den 50ern und 60ern seinen „Auftritt" als Comic-Held. So wurde er als „Tarzan", „Akim" oder „Tibor" – meist abends unter der Bettdecke – förmlich verschlungen. „Tarzan" stand für spannende Abenteuer, für einen unerschrockenen Helden, der der Zivilisation entsagte, als „Naturbursche" und „Supermann" inmitten des Dschungels lebte, mit Tieren lieber „sprach" als mit seinen Artgenossen und seinen Lesern zeigte, daß der Mensch sich in der wilden Natur glücklicher fühlen kann, als die Vertreter der Species, die sich an Auto, TV und dekadenter Unterhaltung erfreuen. Kurzum: Tarzan war und ist der Inbegriff des einzigen „freien" Menschen. Nun hat auch die „Software-Gilde" Gefallen an dem alten Tarzan-Thema gefunden. MARTECH macht sich daran, ab November ein Action-Kampf-Spiel mit dem Namen „Tarzan – Lord of the Jungle" für einige Rechner herauszubringen.



Tarzan, das Computer-Game, soll nach Mitteilung des Herstellers ein außergewöhnliches Action-Kampf-Spiel sein, das in den gefährlichsten Dschungel-Gebieten in Afrika spielt. Angeboten wird „Tarzan" für Spectrum 48/128, Commodore 64/128, Schneider CPC 464, 664, 6128, BBC B, Acorn Electron und MSX. Die offizielle Lizenz liegt bei der „EDGAR RICE BURROUGHS INCORPORATION". Der Preis soll bei etwa 30 Mark pro Kassette liegen.

Das Spiel selbst dreht sich um den starken, sympathischen Tarzan, der seine Frau „Jane" aus den Händen von feindlichen Eingeborenen retten muß. Die „Geiselnahme" erfolgte bei Nacht & Nebel. Tarzan muß nun den geheimen Ort finden, wo sich seine Jane befindet.

Der Dschungel selbst ist ein äußerst gefährliches Terrain. So kann es schnell vorkommen, daß man sich hoffnungslos verirren kann. Dann ist man verloren! Der Dschungel birgt auch einiges an gefährlichen „Elementen" in sich, die Tarzan's Weg zu Jane erschweren. Man muß sich wehren, um zu überleben. Doch: Einige der verschiedenen Tierarten haben eine gute Beziehung zu unserem Helden. Er nennt sie seine Freunde!

Die Eingeborenen setzen dagegen alles daran, Tarzan zu töten. Es kommt des öfteren zu „Handgreiflichkeiten". Tarzan muß sich im „In-Fight" mit der bloßen Faust behaupten. Im wilden Dschungel findet man auch einige geheime, mystische Plätze, wie Tempel und Höhlen. Tarzan wird auch diese Stätten - unter dem Einsatz seines Lebens - besuchen und erkunden.

Tarzan, der Herr des Dschungels, wird nicht eher ruhen, bis daß er Jane gefunden und gerettet hat. Er kämpft alles nieder, was sich ihm in den Weg stellt!

Die echten Tarzan-Freunde – und die, die es werden wollen – kommen vermutlich ab Mitte November voll auf Ihre Kosten. Wenn man die Vorschuß-Lorbeeren bedenkt, die das Programm bereits jetzt schon erntet, so muß man eigentlich einem ganz besonderen Knüller entgegensehen. Wir freuen uns jetzt schon darauf!

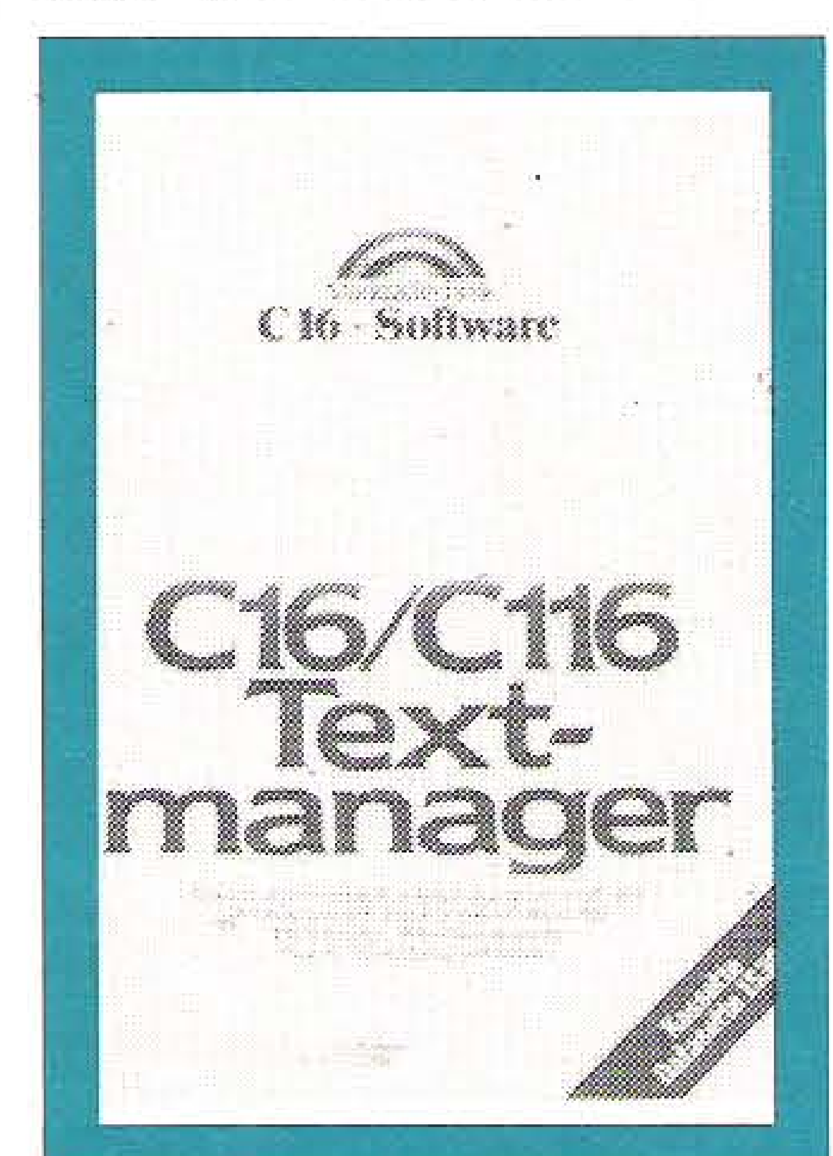
Manfred Kleimann

User friendly: der AKTUELLE MARKT der Programmierer und Anwender

Jetzt endlich: Auch für den C-16 ein Super-Textprogramm!

Programm: Textmanager, **System:** C-16/C-116, **Preis:** Diskette 29.90 DM, Kassette 29.90 DM, **Hersteller/Vertrieb:** Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

Durch die rasche Verbreitung der C-16 Rechner entstand lange Zeit eine Lücke an brauchbaren Anwenderprogrammen. Mittlerweile hat sich das Bild grundsätzlich geändert; von fast allen großen Herstellern wird nun auch der Besitzer eines C-16 unterstützt. Das Programm **TEXTMANAGER** ist eines der ersten, wirklich leistungsfähigen Textprogramme überhaupt. Interessant ist noch dazu, daß das Programm zu einem Schleuderpreis von 30 DM angeboten wird. Damit versucht **Markt & Technik** offensichtlich, genau in die Zielgruppe der C-16 Käufer zu treffen. Trotz dieses enorm günstigen Preises braucht sich das Programm nicht hinter Konkurrenzprodukten zu verstecken. Ganz im Gegenteil, selbst einige C-64-Programme können sich an diesem Programm noch ein Beispiel nehmen. Der Text-Manager arbeitet mit „SCROLLING" in allen Richtungen. Der Bildschirm dient als Fenster auf den Text, welches in beliebige Richtungen verschoben werden kann. Auch das heute so beliebte „Wordwrapping" ist in das Programm integiert. Dadurch ist es möglich, den Text, ohne auf den Seitenrand achten zu müssen, fließend einzugeben. Wird der Rand durch ein Wort überschrieben, so wird dieses automatisch in die nächste Zeile gesetzt. Das Ganze läuft so schnell ab, daß der Anwender diesen Vorgang nicht bemerkt. Die Textbreite kann beliebig im Bereich zwischen 35 und 99 Zeilen variiert werden. Änderungen sind einfach und jederzeit möglich, wobei der Text automatisch der neuen Zeilenbreite angepaßt wird. Der Texteditor arbeitet vollkommen bildschirmorientiert. Das bedeutet, daß mit Hilfe der vier Cursor-Tasten, der Tasten HOME und CLEAR sowie der Funktionstasten, beliebig auf dem Bildschirm umhergewandert und editiert, gelöscht oder eingefügt werden kann. Um das Erstellen eines Textes so weit wie möglich zu erleichtern, bietet der Textmanager eine Reihe leistungsfähiger Kommandos. Diese Kommandos werden einfach durch Drücken der Taste CTRL eingeleitet. Hier stehen folgende Funktionen zur Verfügung:



FIND

Von der Cursorposition aus wird nach einem bestimmten Zeichen, Wort oder Satz gesucht

REPLACE

Eine bestimmte Zeichenkette wird gesucht und durch eine andere ersetzt

DISK COMMAND

Kommandos können an die Floppy geschickt werden. Beispielsweise kann eine Diskette formatiert werden

SAVE

Ein Text kann abgespeichert werden. Hier hat man die Wahl zwischen Kassette oder Diskette

LOAD

Ein Text kann von Diskette oder Kassette geladen werden

PRINT

Mit diesem Befehl kann der Text über einen Drucker ausgegeben werden. Der Textmanager druckt im Blocksatz, das heißt, der durch das Wordwrapping erzeugte Flattersatz wird ausgeglichen, indem eine Zeile durch Einfügen von Leerzeichen zwischen den einzelnen Wörtern aufgefüllt wird. Das Ergebnis ist ein vollkommen gleichmäßiger rechter Rand. Das Programm erlaubt den Ausdruck auf Einzelblatt- oder Endlospapier. Da der Rechnerspeicher mit 16KB relativ klein ist, besteht auch die Möglichkeit, getrennt abgespeicherte Teilstücke als Ganzes auszudrucken.
Insgesamt kann man sagen, daß TEXTMANAGER für den Hobbybereich mehr als nur geeignet ist. Es ist fast unglaublich, aber man erhält auf diese Weise ein Textverarbeitunssystem mit Computer, Drucker und Programm schon unter 500 DM. Etwas nachteilig macht sich lediglich der kleine Speicher bemerkbar.

Frank Brall

Positiv:
bildschirmorientierter Editor, Wortwrapping, horizontales Scrolling bis 99 Spalten, vertikales Scrolling, leistungsstarke Editierbefehle
Negativ:
wenig Speicher für Text, nur Blocksatz im Ausdruck

Kampf der Giganten

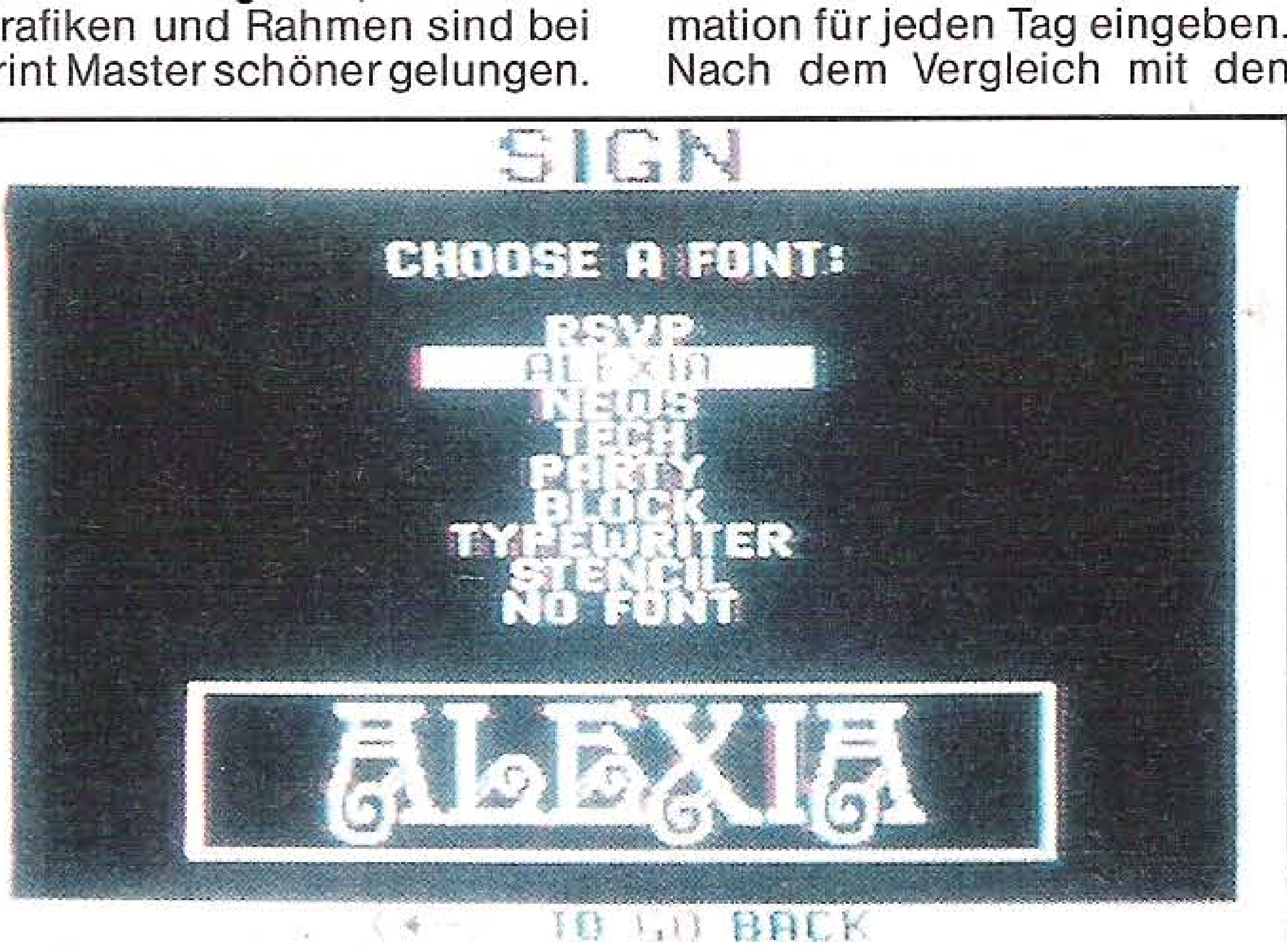
Programme: Print Shop / Point Master, **System:** C-64, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Unison World, USA

Print Shop war das erste Druckerprogramm für den C-64, mit dem sich Glückwunschkarten, Schilder, Briefköpfe und Transparente gekonnt mit Hochauflösender Grafik auf dem Bildschirm und Drucker darstellen ließen. Doch nun gibt es für dieses Programm ernsthafte Konkurenz. Der neue Stern am Himmel heißt **Print Master** und ist von der hier noch unbekannten Softwarefirma **Unison World** (es wurde die amerikanische Version getestet). Dem Benutzer werden folgende Programmpunkte angeboten: Glückwunschkarten, Schilder, Briefköpfe, Kalender, Transparente sowie ein Druckereinstellungsprogramm, das man bei Print Shop vermißte. In beiden Versionen gibt es einen Grafik-Editor, mit dem man eigene Grafiken erstellen oder mitgelieferte Grafiken verändern kann. Einen besonderen Lekkerbissen bietet Print Shop mit dem Menüpunkt Screen Magic. Hiermit kann man Bilder auf dem Bildschirm entwerfen und anschließend auf dem Drucker als Hardcopy ausgeben. Die Bilder beschränken sich auf Kaleidoskope und die acht mitgelieferten Zeichensätze. Man darf dies also nicht als ein hochwertiges Zeichenprogramm verstehen. Kommen wir nun zum Vergleich der Menüpunkte bei beiden Programmen:

Grußkarten, Schilder, Briefköpfe und Transparente sind bei beiden Programmen fast gleich. Beim Punkt Grußkarten lassen sich bei beiden Programmen Innen- und Außenseiten der Karte bedrucken. Danach wird der Ausdruck gefaltet, und man hat eine fertige Grußkarte. In der Schilder-Option kann man Texte, mit Grafiken unterlegt, im vollen DIN-A 4-Format aufs Papier bannen. Die Briefkopffunktion bietet dem Anwender einen großen Schriftzug für den Namen und drei Zeilen Text für die Adresse. Außerdem kann eine Grafik gesetzt werden, um den Briefkopf noch mehr zu verfeinern. Das nächste wären dann die Transparente. Dort kann man sich meterlange Texte ausdrucken lassen. Es kann zwischen den acht Zeichensätzen und verschiedenen Grafiksymbolen gewählt werden. Obwohl sich diese Punkte bei beiden Programmen gleichen, ist bei Print Master alles besser gelöst worden. Die Zeichensätze sind bei beiden fast gleich, doch die Grafiken und Rahmen sind bei Print Master schöner gelungen. Noch dazu kann man sich das bei Print Master Erstelle erst einmal in Ruhe ansehen (mit dem Punkt Video-Preview), bevor man es ausdrucken läßt. Das fertige Bild kann auch abgesaved werden. Leider ist dies bei Print Shop alles nicht möglich, und man verschwendet so Farbband und Druckerpapier.

Print Master bietet zusätzlich noch die Programmfunktion „Kalender“ an. Man kann zwischen Monats- und einem Wochenkalender wählen. Bei beiden Kalendern kann man zusätzlich noch eine Kurzinformation für jeden Tag eingeben. Nach dem Vergleich mit den beiden Programmen tritt Print Master ganz klar als Sieger hervor. Obwohl sich die Programme sehr ähneln, ist doch die Programmstruktur bei Print Master ganz klar besser. Die einzigen Unterschiede sind die Optionen „Screen Magic“ bei Print Shop und „Kalender“ bei Print-Master. Der Nachtel bei Screen Magic ist die einfarbige Darstellung und die nicht sehr hohe Vielseitigkeit. Mit dem Kalender von Print Master kann man aber dagegen gezielt seinen eigenen Kalender drucken. Ein weiteres Plus bietet Print Master mit seinen Einstellungsparametern. Dort kann man den Drucker, die Geräteadresse des Druckers, den Zeilenvorschub und die Bildschirmfarbe wählen. Diese Einstellungen können auf die Programmdiskette abgespeichert werden und werden beim nächsten Einladen direkt mit berücksichtigt. Desweiteren fiel der Fastload bei Print Master sehr angenehm auf. *mre*

①



②

Print Shop Menüpunkte:
- Glückwunschkarten
- Schilder
- Briefköpfe
- Transparente
- Grafik-Editor
- Screen-Magic

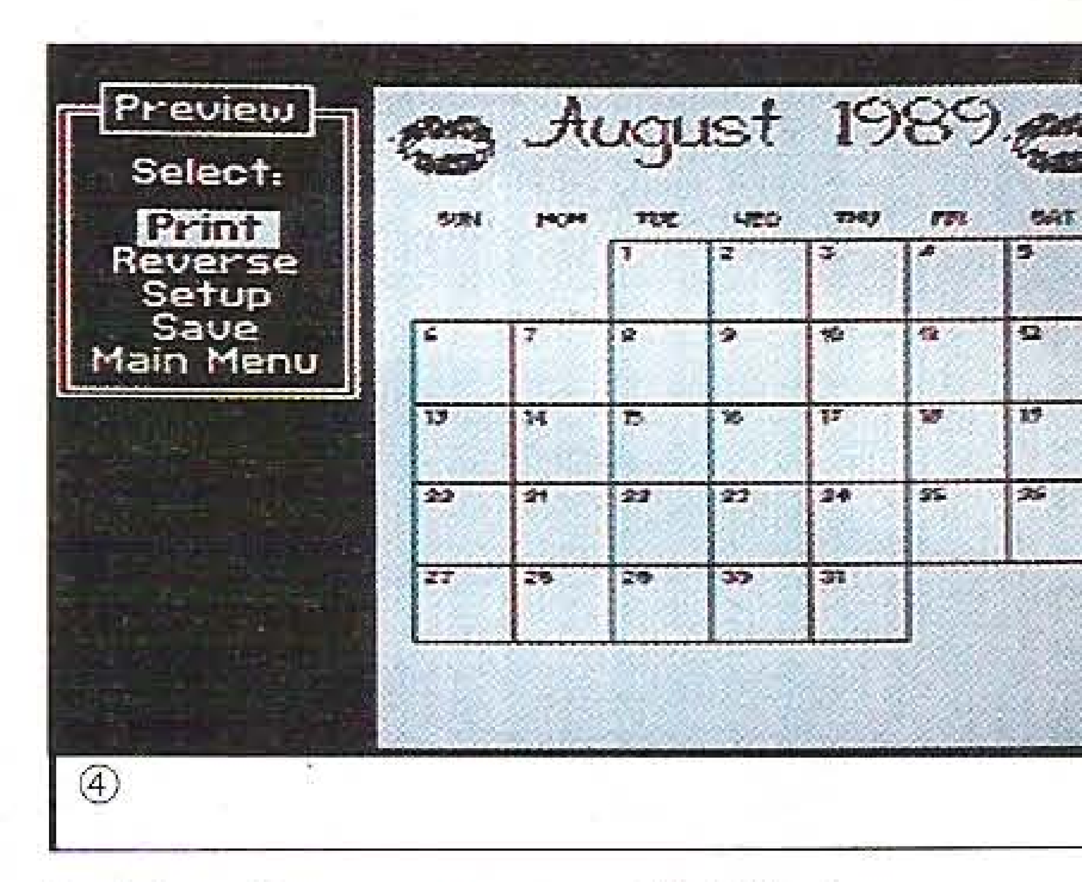
Druckerkompatibilität:
- Commodore 801/1525
- Epson RX80/MX80/ MX100/FX80/FX100
- Panasonic KX-P1090/1091
- C-Itoh 8510
- Okidata 10X/15X
- Star 10X/15X
- NEC 8023A
- und alle anderen dazu kompatiblen Drucker

Print Master Menüpunkte:
- Glückwunschkarten
- Schilder
- Briefköpfe
- Transparente
- Kalender
- Grafik-Editor
- Druckerparameter

Druckerkompatibilität:
- Commodore 801/1525
- Epson FX/RX o. Star SG10/15
- Oki 92 oder 93
- C-Itoh 851
- und alle anderen dazu kompatiblen Drucker



③



④



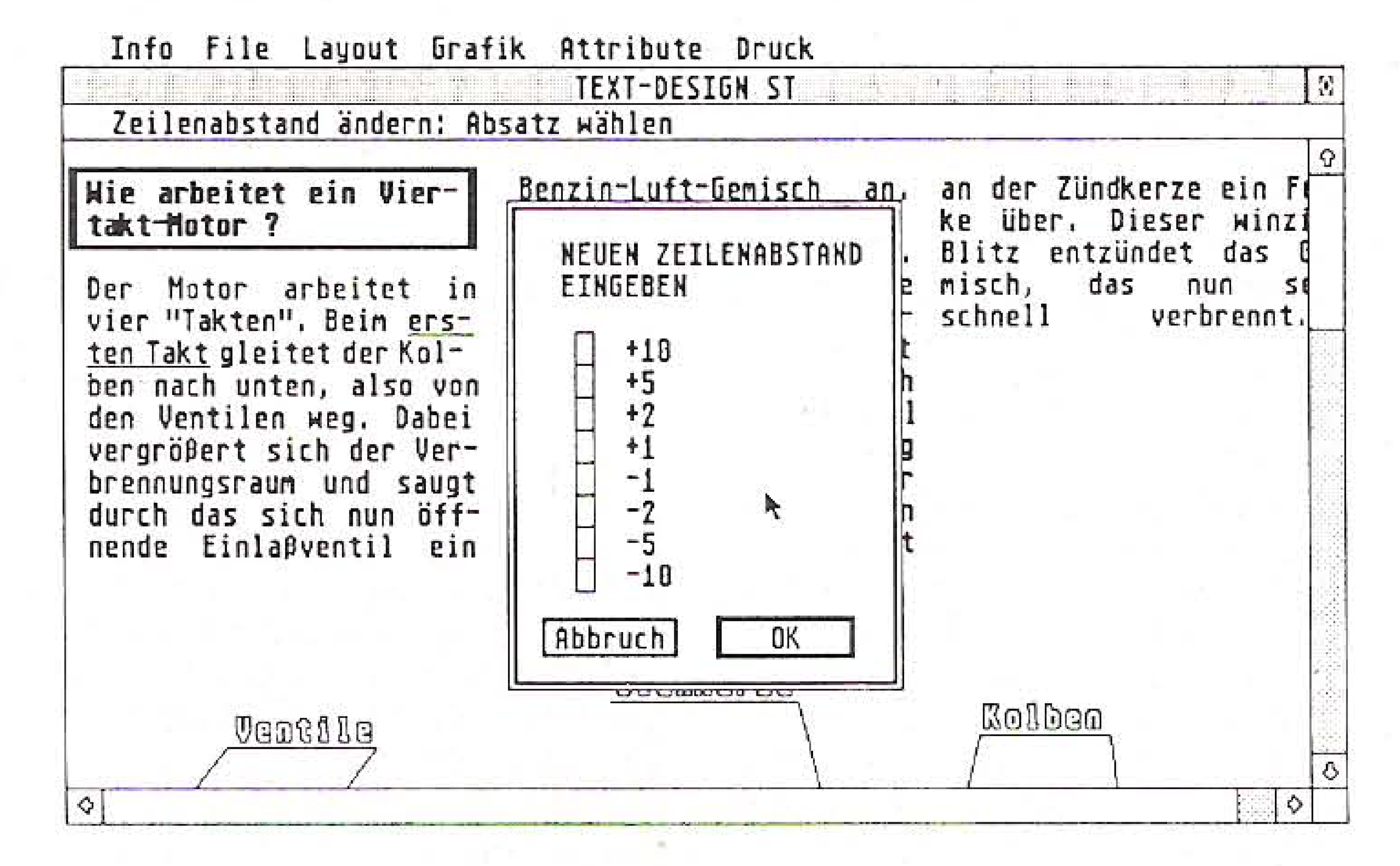
⑤

Print Shop:
Positiv:
kinderleichte Bedienung, ansprechende grafische Darstellung, hohe Druckerkompatibilität
Negativ:
Video-Preview fehlt, keine Umlaute

Print Master:
Positiv:
kinderleichte Bedienung, sehr gute grafische Datstellung, hohe Druckerkompatibilität, Video-Preview und eingebauter Fastload
Negativ:
keine Umlaute

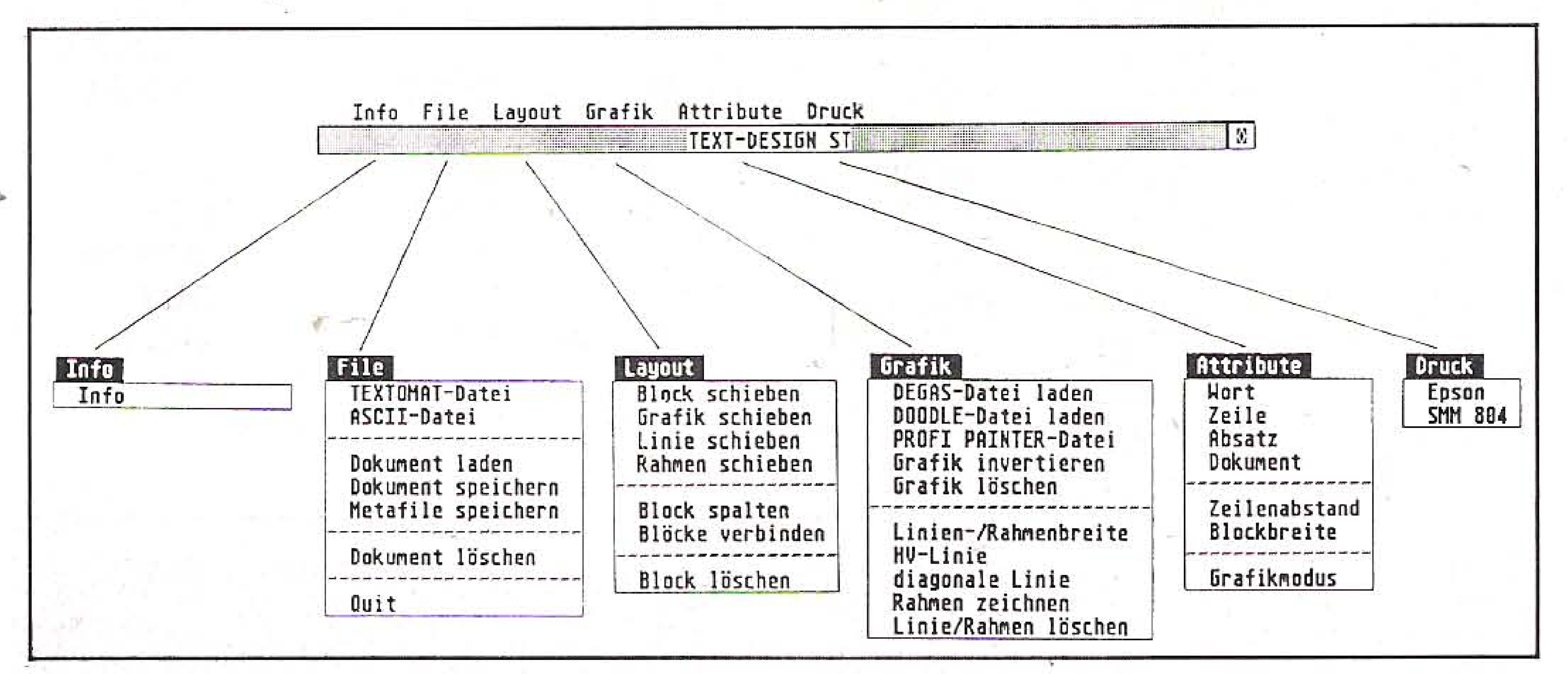
Fotos ①, ② + ③: Print Shop; ④ + ⑤: Print Master!

Textgestaltung auf dem ATARI ST



Programm: Text-Design ST, **System:** Atari 520/260 ST, **Preis:** 99 DM, **Hersteller/Vertrieb:** Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf 1

Offensichtlich ist **DATA BEKKER** völlig auf Programme im Bereich Design, Text und Zeichnen abgefahren. Nach den Programmen Profi-Painter, Paint-Boutique, Textomat und Platine erhielt ich heute das neuste Werk: **TEXT-DESIGN ST.** Wie der Name schon sagt, ist dieses Programm vorerst nur für den Atari ST erhältlich. Dies ist recht verständlich, wenn man die grafischen Möglichkeiten dieses Rechners betrachtet. Nach Auskunft der Firma Data Becker soll mit diesem Programm die Lücke zwischen Grafik- und Textgestaltung geschlossen werden. In diesem Zusammenhang soll es praktisch als Vermittler zwischen Profi-Painter und Textomat dienen. Selbstverständlich wurde auch an die Konkurrenz gedacht, denn auch Degas-Grafiken und ASCII-Texte können mit Text-Design bearbeitet werden. Die grundlegenden Techniken eines Desktop-Publishing-Systems soll mit diesem Programm auch für den Heimanwender zugänglich gemacht werden. Tatsächlich sind die Leistungen und Manipulationsmöglichkeiten dieses Programmes gigantisch. Es lassen sich bis zu vier Bitmustergrafiken und eine Seite Text einlesen. Diese können auf beliebige Weise gemischt werden. Zur Unterstützung enthält Text-Design vielfältige Möglichkeiten, den Text neu zu gruppieren, Textteile zu spalten und zu verbinden, Attribute zu ändern etc. Nach dem Bearbeiten kann die Textseite auf allen gängigen Matrixdruckern in der Art der Hardcopy ausgegeben werden. Um einen kleinen Überblick über die grundlegenden Funktionen dieses Programmes zu geben, habe ich Ihnen hier eine Liste zusammengestellt:



Texte:
- Einlesen von Textomat-Texten oder ASCII-Dateien. Bei Textomat-Texten werden Wortattribute wie Fettschrift, Hoch- oder Tiefstellung übernommen.

Grafiken:
- max. 4 Grafiken von Doodle, Degas oder Profi-Painter ST im Format 640 mal 400 Pixel, Ausgabe des Textes als Metafile.

Layout-Funktionen:
- alle üblichen Attribute, Änderung für einzelnes Wort, Zeile, Absatz oder gesamtes Dokument möglich, Zeilenabstand innerhalb eines Absatzes in Feinschritten veränderbar, Blockbreite bei Blocksatz ebenfalls in Feinschritten veränderbar.

Linienbreite:
,3,5,7,9,11 Pixel

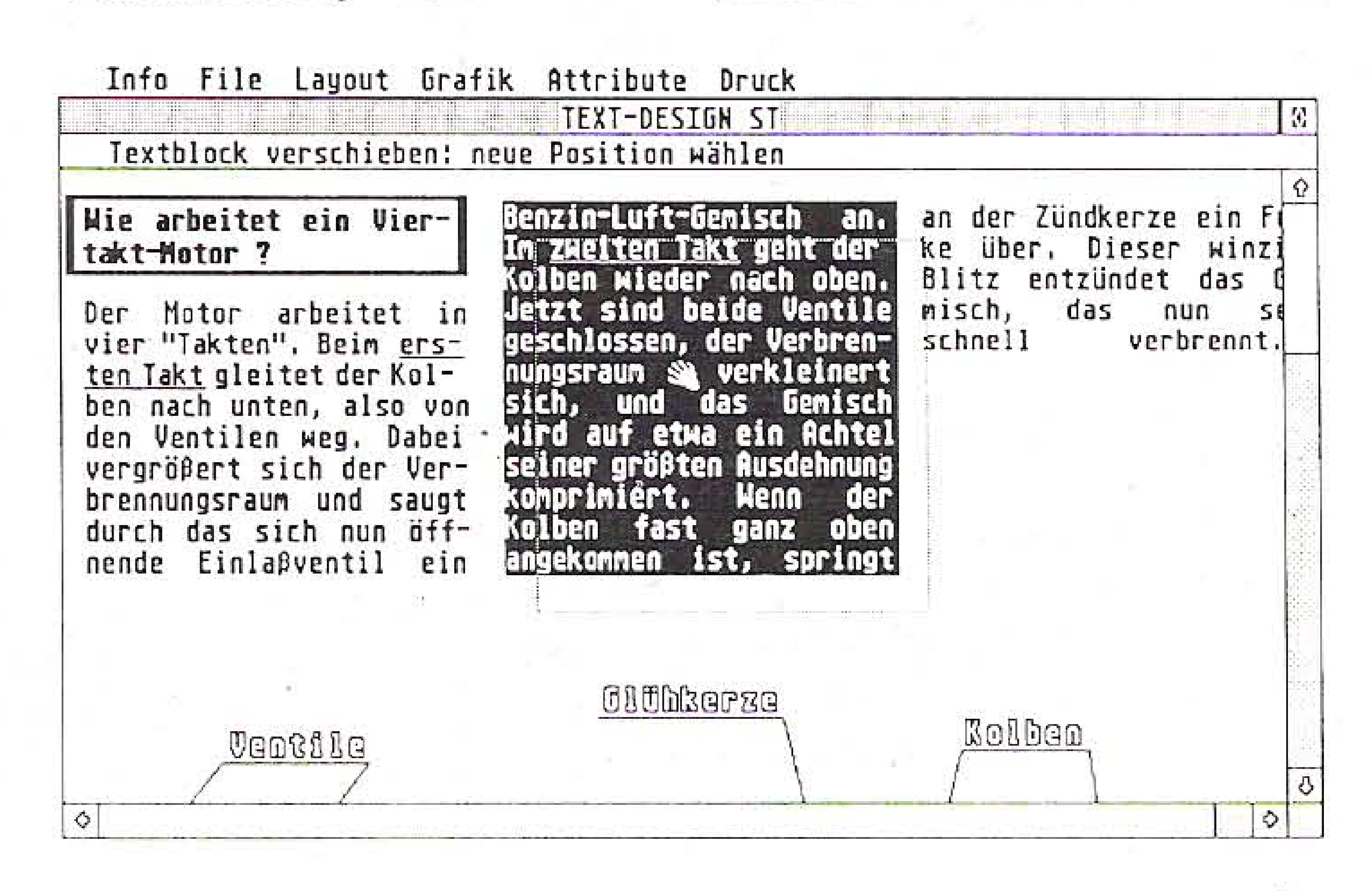
Linien:
- Linien können gezeichnet, verschoben und gelöscht werden. Dabei können entweder diagonale Linien frei gezeichnet werden, oder es erfolgt auf Wunsch eine automatische Horizontal- oder Vertikalausrichtung, wie sie beispielsweise in Formularen benötigt wird.

Rahmen:
- Rahmen können ebenfalls gezeichnet (in allen Linienstärken), verschoben und gelöscht werden.

Wie aus der Kurzbeschreibung der grundlegenden Funktionen schon hervorgeht, läßt sich das Programm also hervorragend nutzen, um eine kleine Zeitung zu gestalten. Es versteht sich von selbst, daß sich hiermit keine „ASM" oder ein „STERN" entwerfen läßt, jedoch für eine Schülerzeitung reicht es allemal. Etwas skeptisch frage ich mich jedoch, welche Zielgruppe Data Becker mit diesem Programm ansprechen will. Für den professionellen Einsatz ist das Programm nicht ausreichend, und für den Hobbybereich ist dieses Fachgebiet schon fast zu hoch gewählt. Denn wer gibt schon 99 DM aus, um eine Glückwunschkarte zu kreieren, wie es im Vorwort der Bedienungsanleitung vorgeschlagen wird. Aber sicherlich wird sich Data Becker bei der Produktion dieses Programmes etwas gedacht haben. Die Leistungen dieses Programmes haben mich als Hobbyanwender jedenfalls überzeugt. Das Programm wird wie so oft durch GEM unterstützt und somit sehr bedienungsfreundlich gehalten. Bisher ist das Programm nur für den monochromen Monitor erhältlich, was jedoch für diesen Zweck natürlich sowieso zu empfehlen ist.

Frank Brall

Positiv:
Layout kann vollständig am Bildschirm überwacht werden, zahlreich Möglichkeiten der Text- und Grafikmanipulation, Profi-Painter und Textomat Files können übernommen werden
Negativ:
kein Plotter verwendbar



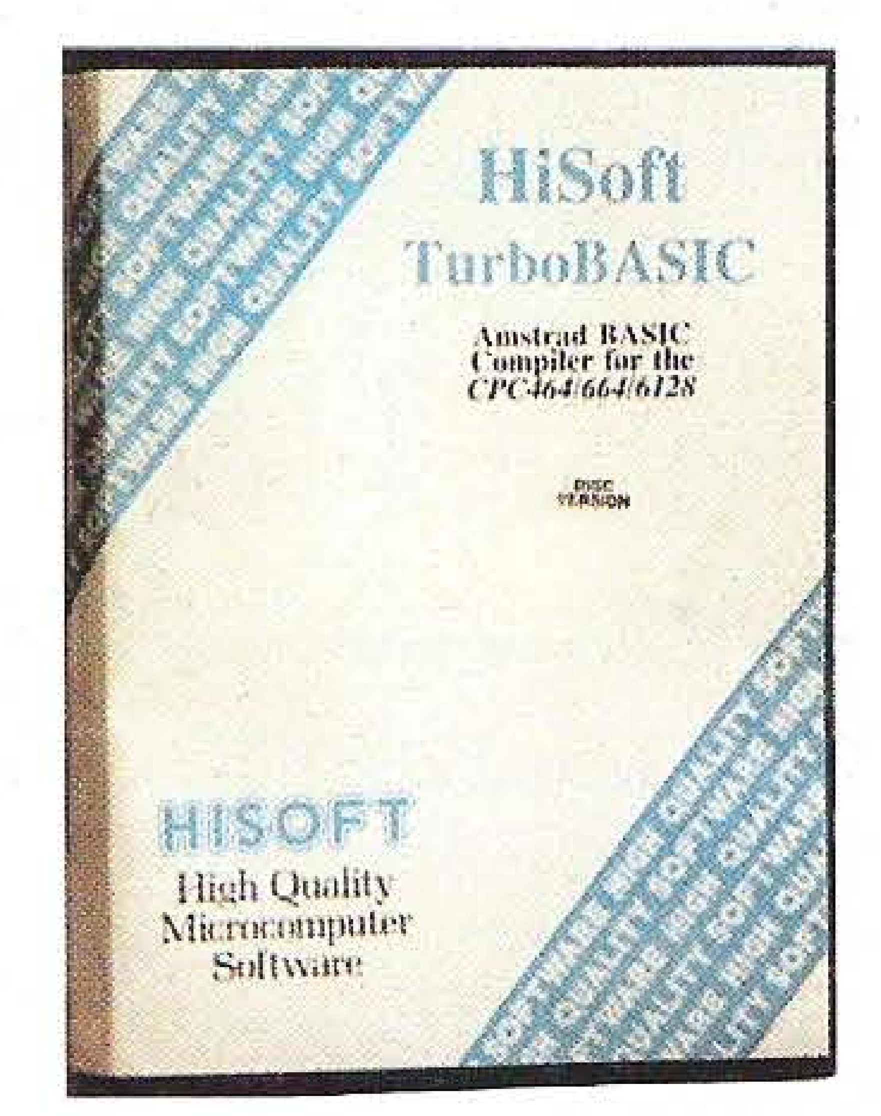
Schneller Compiler für den Schneider!

Programm: Turbo Basic, **System:** CPC 464/664/6128, **Preis:** ca. 100 Mark (Disc), **Hersteller:** Hisoft, 180 High Steet North, Dunstable, Beds LU61AT, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Wer kennt nicht das Problem? Man schreibt ein langes Basic Programm und stellt am Schluß fest, daß es viel zu langsam abläuft. Auch wenn das Spiel noch so gut ist, so macht doch oft nur die Geschwindigkeit den Reiz des Programmes aus. Auch Adventures machen hier keine Ausnahme, denn die interne Wort- bzw. Satzerkennung muß enorm schnell arbeiten, da sonst riesige Wartezeiten entstehen können. Um dieses Problem zu beseitigen, gibt es schon viele Jahre die sogenannten Compiler. Ein solcher Compiler übersetzt das Programm entweder in Maschinensprache oder in einen P-Code. Im Falle eines P-Code Compilers, wird eine Art Zwischencode erzeugt, welcher später von einem Interpreter ausgeführt wird. Bei Turbo Basic handelt es sich jedoch um einen echten MC-Code Compiler. Das bedeutet: Das Basic-Programm wird direkt in die Z80 Maschinensprache übersetzt. Dadurch wird auch gegenüber einem P-Code Compiler eine wesentlich höhere Geschwindigkeitssteigerung erzielt. Je nach Basic-Programm erzeugt der Compiler einen zwischen 7 und 80 mal schnelleren Ablauf des Programmes. Um diese Geschwindigkeiten zu erreichen, mußten jedoch einige Einschränkungen im Basic gemacht werden. Das bedeutet: Will man ein Programm compilieren, so muß man sich nach bestimmten Vorschriften des Compilers richten. Vor allem ist der Befehlssatz sehr eingeschränkt, da der Compiler nur Integer-Zahlen verarbeitet. Funktionen, die mit Fließkommazahlen arbeiten, wie beispielsweise SIN, COS oder Wurzelfunktion, sind dadurch nicht mehr verwendbar. Da bei Spielprogrammen jedoch selten Fließkommazahlen Verwendung finden, dürften hier keine Probleme entstehen. Bei Kalkulation und ähnlichen Programmen könnten jedoch Schwierigkeiten auftreten. Ansonsten hält sich der Compiler recht genau an die Syntax des Schneider-Basic. Eine Bedingung ist jedoch, daß Variablen bei einem Neustart nicht auf 0 gesetzt werden. Das heißt, daß alle Variablen am Programmanfang definiert werden müssen.

Selbst das mitgelieferte Demoprogramm OTHELLO hat hier Probleme: nach einem ersten Spiel läßt sich kein leeres Spielfeld mehr erzeugen. Offensichtlich haben hier die Programmierer Ihre eigene Syntax nicht beachtet. Ansonsten zeigen die beiden mitgelieferten Demoprogramme, Othello und Space-Invaders, was in dem Compiler steckt. Selbst das in Basic völlig unbrauchbare Spiel ist in compilierter Form noch zu vertreten. Für die Programmierer von Spielprogrammen kann ich diesen Compiler nur bestens empfehlen.

Frank Brall



Positiv:
echter Maschinencode, enorme Geschwindigkeitssteigerung
Negativ:
nur Integer-Zahlen und -Funktionen, eingeschränkter Befehlssatz.

Befehlssatz:

ABS	AFTER	ASC	BIN$	BORDER	CALL
CHR$	CLG	CLS	DATA	DEF FN	DI
DIM	DRAW	DRAWR	EI	END	ENT
ENV	EVERY	FOR	FRAME	GOSUB	GOTO
HEX$	IF	INK	INKEY	INKEY$	INP
INPUT	INSTR	JOY	KEY	KEY DEF	LEFT$
LEN	LET	LINE	INPUT	LOCATE	LOWER$
MAX	MID$	MIN	MODE	MOVE	MOVER
NEXT	ON GOTO	ON GOSUB	ON BREAK	GOSUB	
ON BREAK	STOP	ON SQ	ORIGIN	OUT	PAPER
PEEK	PEN	PLOT	PLOTR	POKE	POS
PRINT	RANDOMIZE	READ	RELEASE	REM	REMAIN
RESTORE	RETURN	RIGHT$	RND	RUN	SGN
SOUND	SPACE$	SPC	SPEED INK	TAB	TAG
TAG OFF	TEST	TESTR	TIME	UPPER$	VAL
VPOS	WEND	WHILE	WINDOW	WINDOW SWAP	
XPOS	YPOS	ZONE			

Memory Map

Interpreter's Workspace	
	6999 normally
COMPILERS	
	= 24200
RUNTIMES	
	27000
Compiled code	
Compiled program's Variables	
Compiled program's Stack	
System Variables	

Eigene Tastendefinition

Programm: The Alternative System, **System:** Atari-ST-Reihe, **Preis:** Ca. 110,- DM, **Hersteller:** Microdeal Ltd., 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE.

THE ALTERNATIVE von **MICRODEAL** ist ein Hilfsprogramm, das dem Anwender ermöglicht, bis zu 36 verschiedene Tasten selbst zu definieren. Dabei kann jede Taste einen String bis zu 60 Zeichen beinhalten. Die Anwendung dieser Funktionstasten ist recht einfach: In Verbindung mit der ALT-Taste und der Buchstaben A-Z beziehungsweise der Zahlen 0-9 wird die neue Funktion ausgelöst. Die definierten Tasten können zudem auf Diskette abgespeichert werden. Bei einem späteren Einladen kann ein AUTO-EXEC, also ein BOOT-Programm, gewählt werden.
Um nun die Tasten zu definieren, erscheint ein extra Editor, in dem jeweils neun der 36 Tasten dargestellt sind. Mit einfachen Befehlen werden die Tasten belegt. Es ist möglich, die einzelnen Funktionen miteinander zu verknüpfen, das heißt die Funktion der Taste A kann bei entsprechendem Befehl die Funktion beispielsweise der Taste B enthalten.
Erfreulich für den GEM-Anwender ist die Tatsache, daß die eigenen Tastenfunktionen auch bei GEM-Betrieb voll funktionsfähig bleiben. Weiterhin ist das Programm voll kompatibel zu jedem ST-Computer, ob mit oder ohne Farbmonitor. Ein kleiner Wermutstropfen: Der relativ hohe Preis! *s.s.*

Positiv: Bis zu 36 Tasten mit je 60 Zeichen. Verknüpfung mehrerer Funktionen möglich. Automatisches Laden der Definitionen möglich. Kompatibilität zu GEM sowie allen ST-Systemen.
Negativ: 60KByte Speicherverbrauch. Preis zu hoch.

Weitere Anwenderprogramme ab Seite 54!

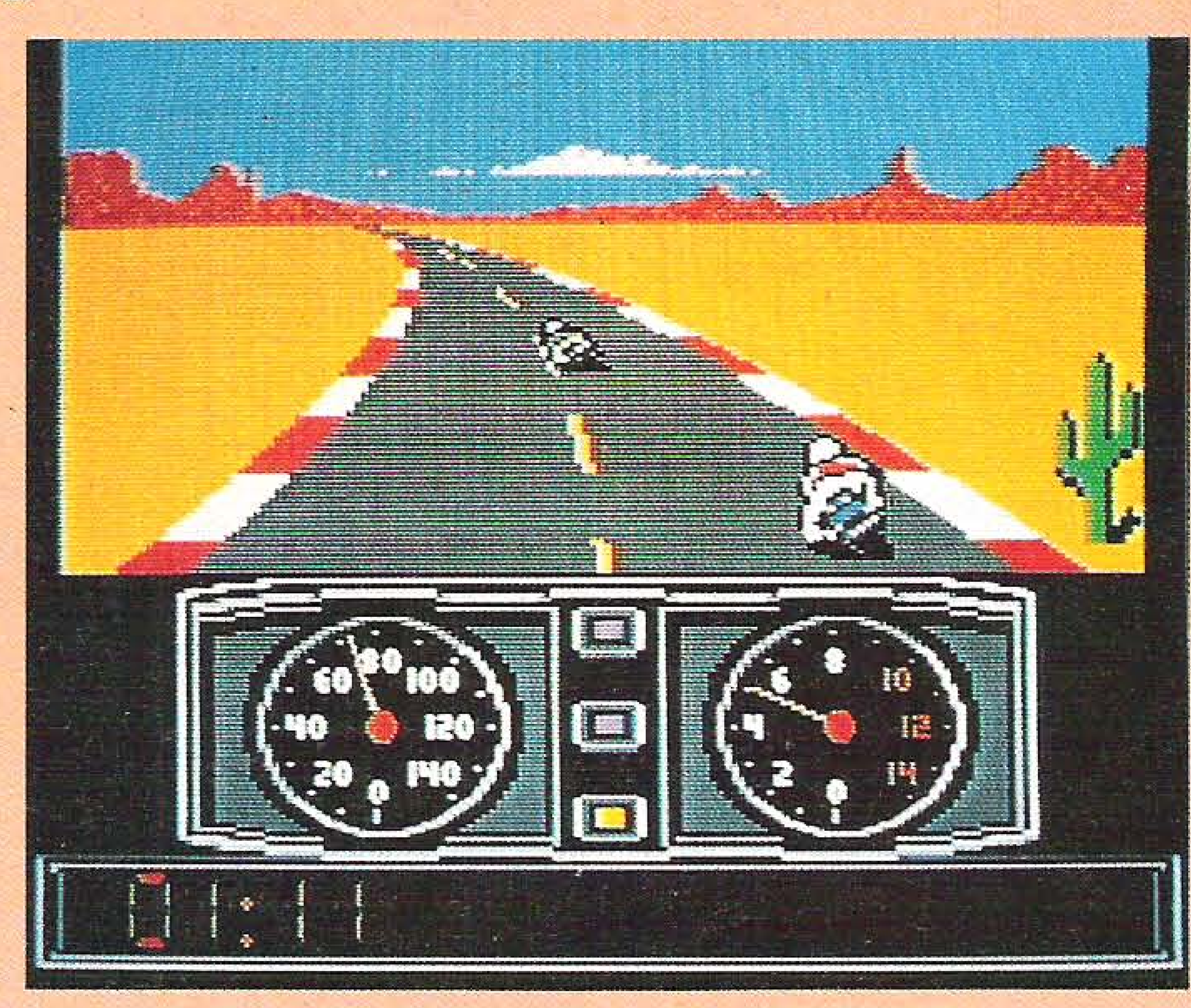
Faszination Motor-Sport:

ASM war für Sie „mitten-Mang"!!!

Die Saison geht langsam zuende. Die Motorrad-Cracks haben in ihren Klassen die Weltmeister ermittelt. Die Zuschauer - und nicht nur die Freunde der „heißen Öfen" - haben die Spencers, Gardners, Lavados, Wimmers oder Herwehs mit ihren akrobatischen „Ritten" auf ihren Maschinen begeistert. Anton „Toni" Mang aus Inning hat in dieser Saison nicht so gut abgeschnitten, wie man es von ihm erwartet hatte. Der ehemalige Meister der 350er-Klasse mußte ja bekanntlich auf die der 250er-Maschinen umsteigen, da der „größere Bruder" von den internationalen Rennstrecken verbannt wurde. Vielleicht deshalb keine ganz großen Erfolge mehr für den wohl beliebtesten deutschen Motorrad-Sportler? Nun, nach Abschluß der Läufe können auch Sie Ihr Glück als Renn-As versuchen. ASM stellt Ihnen vier recht unterschiedliche Motorrad-Simulationen vor, die Sie quasi „mitten-Mang" ins Rennen führen!

Programm: Super Cycle, **System:** Commodore 64, **Preis:** (Kass) ca. 40 Mark/ (Disc) ca. 55 Mark, **Hersteller:** Epyx/US GOLD, **Vertrieb:** Rush Ware, Kaarst 2

Ich packe die C-64-Diskette aus, lege sie in das Laufwerk, lade das Ganze. Bald erscheint ein Super-Titelbild, dann wird nachgeladen. Jetzt befinde ich mich im Haupt-Menue von **SUPER CYCLE** vom „Hitproduzenten" **EPYX**. Ich wähle mir die Farbe meines „Cycles" (Motorrades) und des Leder-Overalls, das ich zu tragen gedenke, aus. Nun wähle ich das Level 1 (von dreien), und das Programm lädt wieder nach. Nach einiger Zeit (dauert ziemlich lange!) erscheint ein Bild vor mir: Ich sitze auf meinem pinkfarbenen Ofen in meiner herrlich türkisen



Lederkleidung. Die Rennstrecke liegt vor mir. An der Startlinie erkenne ich rechts den Mann mit der Fahne; mit in der Pole Position sind rechts und links von mir zwei weitere Fahrer. Jetzt drücke ich den Feuerknopf, und es geht los. Zunächst fahre ich eine lange Gerade, drücke den Joystick ganz nach vorne, um zu beschleunigen, schaue auf meinen Tacho und – was ganz wichtig ist – auf meinen Drehzahlmesser. Ich beobachte, daß ich mich im roten Bereich befinde. Per Feuerknopf schalte ich hoch. Die Kurven haben's ganz schön in sich: Das Motorrad muß ich extrem hineinsteuern. Manchmal komme ich von der Bahn ab, stoße irgendwo an, und bumms, sitze ich auf dem A....! Doch: Nur Mut! Ein neuer Versuch!

Nachdem ich so einige Konkurrenten überholt habe, nähere ich mich der Ziellinie. Die vorgegebene Zeit von 1.40 min habe ich unterboten. Für die Restzeit bekomme ich einen Bonus, welcher sich aus dem Faktor 100 mal den verbleibenden Sekunden zusammensetzt.

Jetzt wird wieder nachgeladen. Die nächsten zwei Rennen (es wird immer schwieriger); die Kontrahenten versuchen, mich aus dem Sattel zu holen. Aber auch diese Rennen konnte ich in der Richtzeit absolvieren. Jetzt folgt ein sogenannter „Bonus Track": Es gilt, Punkte zu sammeln - und natürlich auch hier die Zeit einzuhalten! Geschafft! Ab zum nächsten Kurs, wo auf der Rennstrecke Fähnchen auftauchen, die man berühren sollte: das gibt Bonus-Punkte!

Es folgen immer üblere Strecken, die mit einigen „unschönen" Schikanen gepflastert sind. Öllachen und Dreck-Klumpen, Eisflächen und Wasserpfützen, dann folgt eine weitere Bonus-Runde, dann wieder Dreck-Klumpen und fiese Holzschilder (immer auf der linken Fahrbahnseite!), Wasserpfützen und Gewitter(!), dann Schilder, Dreck-Klumpen und Öllachen, bis ich schließlich den letzten Track erreiche: Hier kann man noch einmal „Fähnchen" sammeln, die mir die letzten Bonus-Punkte einbringen.

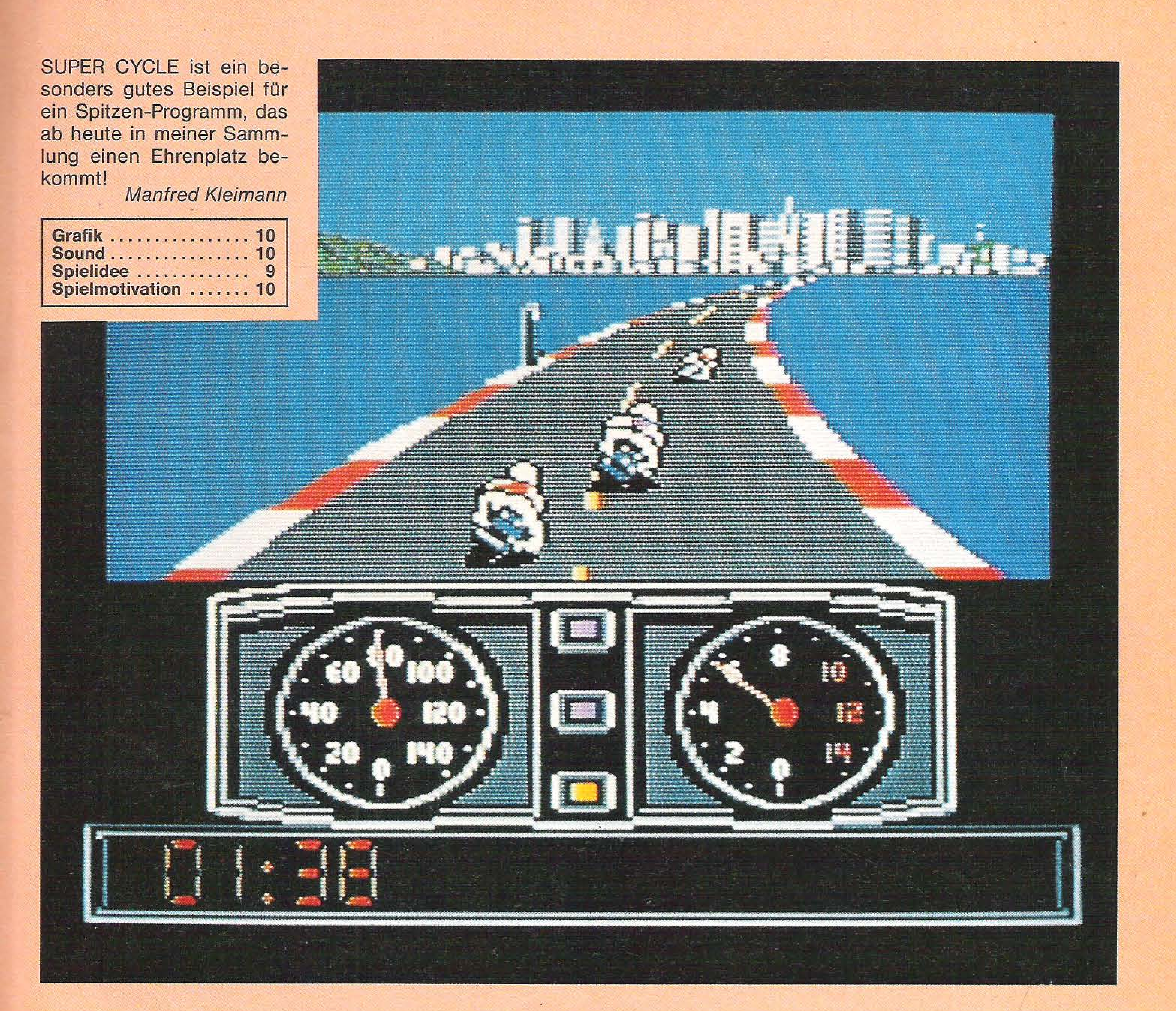
Vielleicht werde ich schon bald das nächste Level versuchen, um zu sehen, wie schwierig es dann zugeht. Die Zeit jedenfalls war denkbar knapp bemessen. Aber es hat einen Riesen-Spaß bereitet, mit SUPER CYCLE auf die Piste zu gehen.

Die Grafik ist phantastisch; die Steuerung präzise und perfekt, der Sound sehr realistisch. Kurzum: Das Rennfieber hatte mich gefangen! Fazit eines „langen" Renntages: Es hat mich enorm beeindruckt, wie stark Software sein kann.

SUPER CYCLE ist ein besonders gutes Beispiel für ein Spitzen-Programm, das ab heute in meiner Sammlung einen Ehrenplatz bekommt!

Manfred Kleimann

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**10**



„Alter Kurs für 10 Mark"

Programm: Speedking, **System:** Commodore 64/128, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, Soest, **Vertrieb:** Micro-Händler, Robert-Koch-Str. 1, 4050 Mönchengladbach 1. Tel: (02161) 6 00 41.

Bereits vor gut einem Jahr machte eine Motorrad-Simulation von sich reden. Jetzt aber erst scheint der große Durchbruch zu erfolgen. Die Rede ist von **SPEEDKING. MASTERTRONIC** zeichnet für die Umsetzung auf den „Low Budget-Bereich" verantwortlich. (Übrigens: Vom gleichen Autor - M.J. Estcourt - gibt es diese „alte" Version auch für den SPECTRUM. Der Titel hier: **FULL THROTTLE** von **CLASSICS/FIREBIRD).** Speedking ist auf den ersten Blick ein ganz „normales" Action-Rennprogramm, wie wir es beispielsweise schon zu oft in den Spielhallen gesehen hat. Hat man das Ding aber einmal geladen, so ist man sogleich „bemüht", in das Renngeschehen einzugreifen.
Gesagt, getan! Ich wähle zunächst die Rennstrecke (mit F1) aus, danach betätige ich F8, um mich entweder für den Neuling, Profi oder Champion zu entscheiden. Mit F3 geht's dann ins Rennen!

Das Motorrad knattert, das linke Bein berührt noch den Asphalt. Jetzt kommt das Zeichen zum Start. Ganz hinten in der letzten Position muß ich die Aufholjagd schon zu Beginn der ersten Runde starten. Das Feld rast davon; ich hinterher. Die Steuerung ist sehr präzise: Wenn ich den Feuerknopf betätige, gebe ich Gas. Nimmt man den Finger vom Abzug, so wird das Geschoß langsamer, kommt allmählich zum Stillstand.
Ich also drücke Feuer, warte, bis die Geschwindigkeitsanzeige und das Motorengeheul mir signalisieren, daß ich schalten muß. Und das geht so: Joystick nach hinten = Hochschalten (bis zum sechsten Gang); Knüppel nach vorn = herunterschalten (empfehlenswert in den scharfen Kurven!).
Nachdem ich so meine 20 bis 30 Rennen auf dem Commodore absolviert habe, hab' ich es gefressen. Nun bewege ich mich „elegant" nach links und rechts (gemäß der Joystick-Bewegung) und fahre die Kurven

in halsbrecherischem Tempo. Allerdings gehorcht mir das Gerät schon bei 235 mph manchmal nicht mehr. Die Folge: Ich hoppele auf dem Grün, bis, ja bis ich über den Lenker absteigen muß.
Übrigens, denn das wollen wir nicht vergessen: Entscheidend sind der Platz, den Sie belegen, und die Rundenzeit, die Sie herausfahren.
Grafikmäßig ist das Spiel durchschnittlich, soundmäßig sehr realistisch. Die Spielidee ist alt, aber die Motivation sehr hoch. Ich glaube ganz sicher, daß sich SPEEDKING eine Reihe von Freunden machen wird. Der Preis von 10 Mark legt die Vermutung nahe, daß MASTERTRONIC „ganz groß absahnen" könnte! Empfehlenswert!

Manfred Kleimann

Grafik	6
Sound	9
Spielidee	5
Spielmotivation	10

„Mord im Slalom-Rhythmus"



Programm: 3D Death Chase, **System:** Spectrum, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Classics (Elite), Walsall, England, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.
Es ist etwas „mörderisch", dieses „alte" **3D DEATH CHASE** von **CLASSICS**, das für 10 Mark nach fast dreijähriger Abstinenz wieder für den Spectrum zu haben ist! Hierbei handelt es sich um eine Art Science-Fiction-Story, bei der Sie der große Killer auf einer Rennmaschine sind! Es geht Ihnen um Dollars, die Sie sich bei der Jagd auf andere Motorrad-Fahrer verdienen können. Das Ziel besteht darin, bei Tag und Nacht durch die „Slalom-Stangen" in Form von Bäumen zu rasen, geschickt zu fahren und alles, was sich motorradmäßig bewegt, abzuschießen. Jeweils zwei der Flüchtenden gilt es pro Level zu exekutieren (Entschuldigung, aber mir fällt beileibe kein „besseres" Wort ein!). Danach gelangt man ins nächste Bild, wobei sich der „Wald von Mal zu Mal verdoppelt". Man muß also gehörig aufpassen, um nicht als Briefmarke an einem Baum zu kleben! Der 3D-Effekt und das Scrolling sind wirklich sehr gut. Die Geschicklichkeit, die dieses „Rennen" – dieser Wettlauf mit dem Tod – erfordert, muß erst erarbeitet werden. Das Spiel ist sicherlich eines der spannendsten und besten der alten Spectrum-Garde, die Story aber ist unschön bis geschmacklos!

fripp

Grafik	9	**Spielidee**	8
Sound	7	**Spielmotivation**	7

Im Spectrum-Sattel

Programm: Full Throttle, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Classics (Elite), Walsall, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg
Lange, lange ist's her, da hatte Autor M.J. Estcourt (siehe auch: SPEEDKING!) eine Motorrad-Simulation für den Spectrum geschrieben. Jetzt ist sie wieder da: **FULL THROTTLE** von einer „Unterfirma" von ELITE, namens **CLASSICS**, die auch noch ein weites „Estcourt-Produkt" – „3D Deathchase" – zu Sonderpreisen herausgebracht hat.
Der Aufbau dieser Simulation erinnert nicht nur stark an Commodore's SPEED KING; bei FULL THROTTLE handelt es sich schlichtweg um den Vorgänger!
Auch hier können Sie - per Space-Taste - unter den verschiedenen Rennpisten wählen; auch hier starten Sie als Letzter im Feld; auch hier donnern Sie á la Freddie Spencer über eine kurvenreiche Strecke. Nur: Sie müssen nicht schalten, um in Schwung zu kommen. Es genügt, den Joystick voll nach vorne zu stemmen, und ab geht die Fahrt. Achten Sie darauf, bei brenzligen Situationen das Gas wegzunehmen (Joystick gehenlassen oder nach hinten ziehen!), um nicht Gefahr zu laufen, von der Piste abzukommen.



Wie dem auch sei, alle Spectrum-Freunde, die „Full Throttle" noch nicht besitzen, können sich eben jetzt auf den Sattel ihrer 500er schwingen und auf insgesamt zehn Kursen um die WM-Punkte fahren.
Im Gegensatz zur 64er-Version starten Sie auf dem 40.Platz, den es so gut es geht zu verbessern gilt. Bei meinen ersten drei Versuchen brachte ich es gerade auf Rang 38, was wohl meinem etwas ungestümen Fahrstil (zu viel Risiko) zuzuschreiben war. Als ich jedoch Ruhe einkehren ließ, nahm meine „internationale Routine" plötzlich zu. Durch geschicktes taktisches Fahren kann man natürlich mehr erreichen, als durch blinde Raserei. Mein Lohn: das beste Ergebnis war der fünfte Platz!
Die Grafik ist sehr einfach, beschränkt sich auf das Nötigste. Dennoch recht gut gelungen. Typisch allerdings für den Spectrum: die „Farbüberschneidungen", wenn der Fahrer von der Strecke auf das „Grün" gelangt. Aber diese „Unschärfen" sind die „Speccy-Besitzer" ja gewohnt.
Sehr zu empfehlen ist auch die Option der „Testfahrt", die mit Taste 2 im Menue angewählt werden kann! Übrigens: mit der Space-Taste kann man - wie bereits erwähnt - den Kurs bestimmen; mit 4 das Rennen beginnen und mit R das Rennen unterbrechen bzw. ins Haupt-Menue zurückkehren.
Wer sich also immer noch für ein „befriedigendes" Spectrum-Motorrad-Rennen interessieren sollte, der möge den Sattel von „FULL THROTTLE" besteigen und das „Startgeld" von umgerechnet 10 Mark „löhnen". Wer von sogenannten „Neuauflagen" von „antiken" Programmen die Nase voll haben sollte, der muß nicht unbedingt zugreifen. Mir jedenfalls hat's eigentlich ganz gut gefallen auf der „Spectrum-Maschine"! *mk*

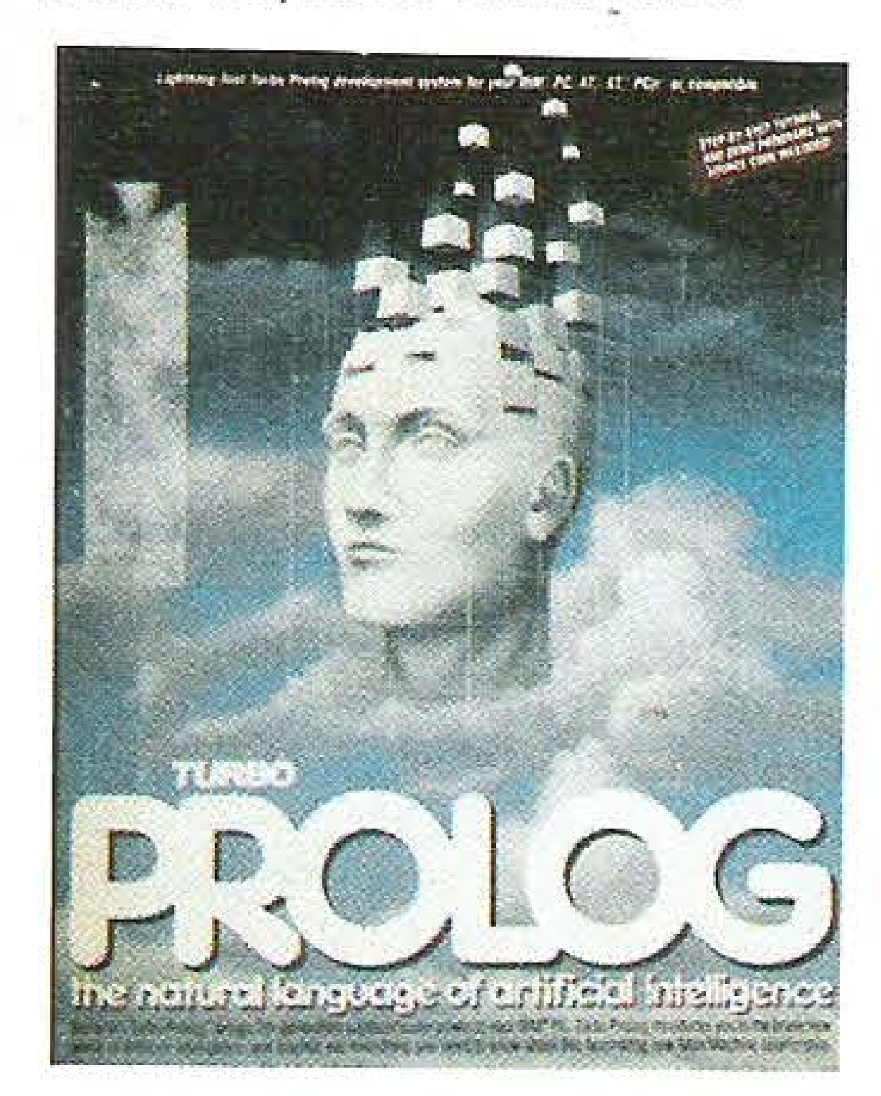
Grafik	7
Sound	7
Spielidee	6
Spielmotivation	9



MASTERTRONIC
MADNESS
Händler-
anfragen
erwünscht
OBLIVION
Knight Tyme
BUMP
SPIKE!
KENTILLA
SPORT OF KINGS
MR. PUNIVERSE
WING COMMANDER
MELTDOWN
MASTERTRONIC GmbH, 4770 SOEST,
KAISER-OTTO-WEG 18, Tel. 0 29 21 - 7 50 20 / 28 / 29
DISTRIBUTEURE DEUTSCHLAND
MICRO HÄNDLER – MÖNCHENGLADBACH
RUSHWARE – KAARST
IN ÖSTERREICH: KARASOFT – WIEN
c16chris

Der künstlichen Intelligenz etwas näher – TURBO PROLOG

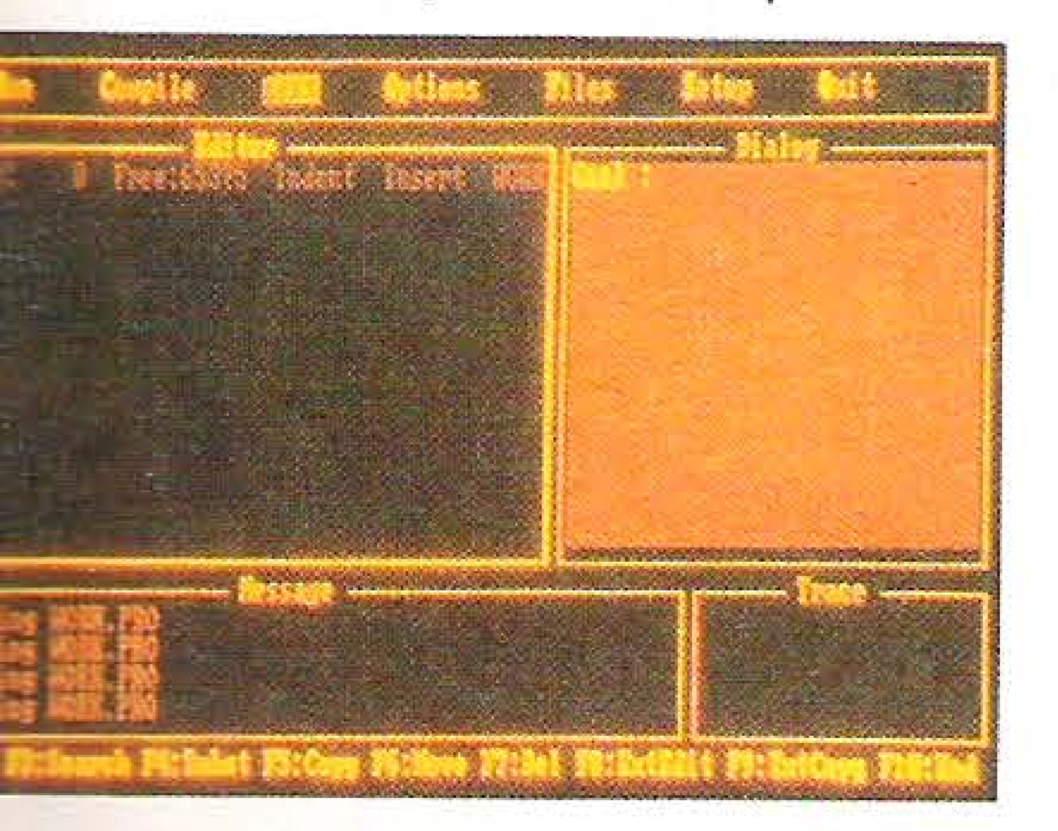
Programm: TURBO-PROLOG, **System:** MS-DOS mindestens 384 KByte RAM, **Preis:** 348 DM zz.Mwst. **Hersteller:** Borland **Vertrieb:** Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5



Nach dem großen Erfolg von TURBO-PASCAL bietet **HEIMSOETH,** der deutsche Vertrieb von **BORLAND,** seit kurzem einen Prolog-Compiler an. Neben LISP zählt PROLOG zu den prominentesten Vertretern der Sprachen der künstlichen Intelligenz. Die gesamte Entwicklung der japanischen Computer der nächsten Generation basiert auf dieser Sprache. Obwohl PROLOG anfangs nur für den Großrechner entwickelt wurde, scheint diese Sprache jetzt auch in den Bereich der Microcomputer Einzug zu halten. Mit **TURBO-PROLOG** ist klar zu erkennen, daß Borland versucht, an den Erfolg des Vorgängers TURBO PASCAL anzuschließen. Dafür spricht auch der Preis, welcher sich in der gleichen Größenordnung bewegt.

TURBO-PROLOG wird zur Zeit auf 2 Disketten zusammen mit einem 220seitigen Handbuch geliefert. Leider ist im Augenblick nur die englische Version des Handbuches erhältlich. Ein deutsches Handbuch ist jedoch in Vorbereitung und soll ab September dieses Jahres in den Handel kommen. Von den beiden mitgelieferten Disketten enthält eine den Compiler, welcher nicht weniger als 200 KByte-Diskettenplatz belegt. Die zweite Diskette enthält zahlreiche Beispielprogramme sowie GEOBASE, eine Prolog-Datenbank mit Abfragemöglichkeiten in natürlicher Sprache. Alle Programme sind im SOURCE-Code vorhanden und im Handbuch dokumentiert. Obwohl Borland und auch Heimsoeth bekannt sind für ausgezeichnete Dokumentation, so übertrifft doch das PROLOG-Handbuch alle Erwartungen. Es enthält ein über 150 Seiten umfassendes Tutorial, in dem der Anwender anhand der Beispiele schrittweise in die PROLOG-Programmierung eingeführt wird. Damit versucht Borland offensichtlich, den Mangel an Dokumentation über diese Programmiersprache aufzuheben. Die mitgelieferten Beispielprogramme zeigen, wie man Grafiken erzeugt, rekursive Algorithmen oder Listen implementiert. Sogar das Entwickeln von Arcade- oder Adventure-Spielen wird in diesem Handbuch angesprochen. Viele besprochene Systemroutinen sind so Aufgebaut, daß sie sich später für eigene Programme verwenden lassen. Wie auch bei Turbo-Pascal befinden sich im hinteren Teil des Buches Referenzen und mehrere, nach verschiedenen Gesichtspunkten sortierte Stichwörterverzeichnisse. Im Anhang ist eine Tabelle der Fehlercodes, ASCII-Belegung sowie Hinweise zur speziellen System-Konfiguration aufgeführt.

Nun aber zum Compiler selbst. Wie Sie sich sicher vorstellen können, ist es gar nicht so einfach, eine neue Programmiersprache zu testen, die bisher nur auf Großrechnern lauffähig war. Es gibt kaum Konkurrenzprodukte, welche man zu einem Vergleich heranziehen könnte, ganz zu schweigen von einem Standard wie bei Basic oder Pascal. Auch mit Literatur über diese Sprache sieht es noch schlecht aus. Ich habe versucht, trotz dieser Probleme das Programm etwas genauer vorzustellen.

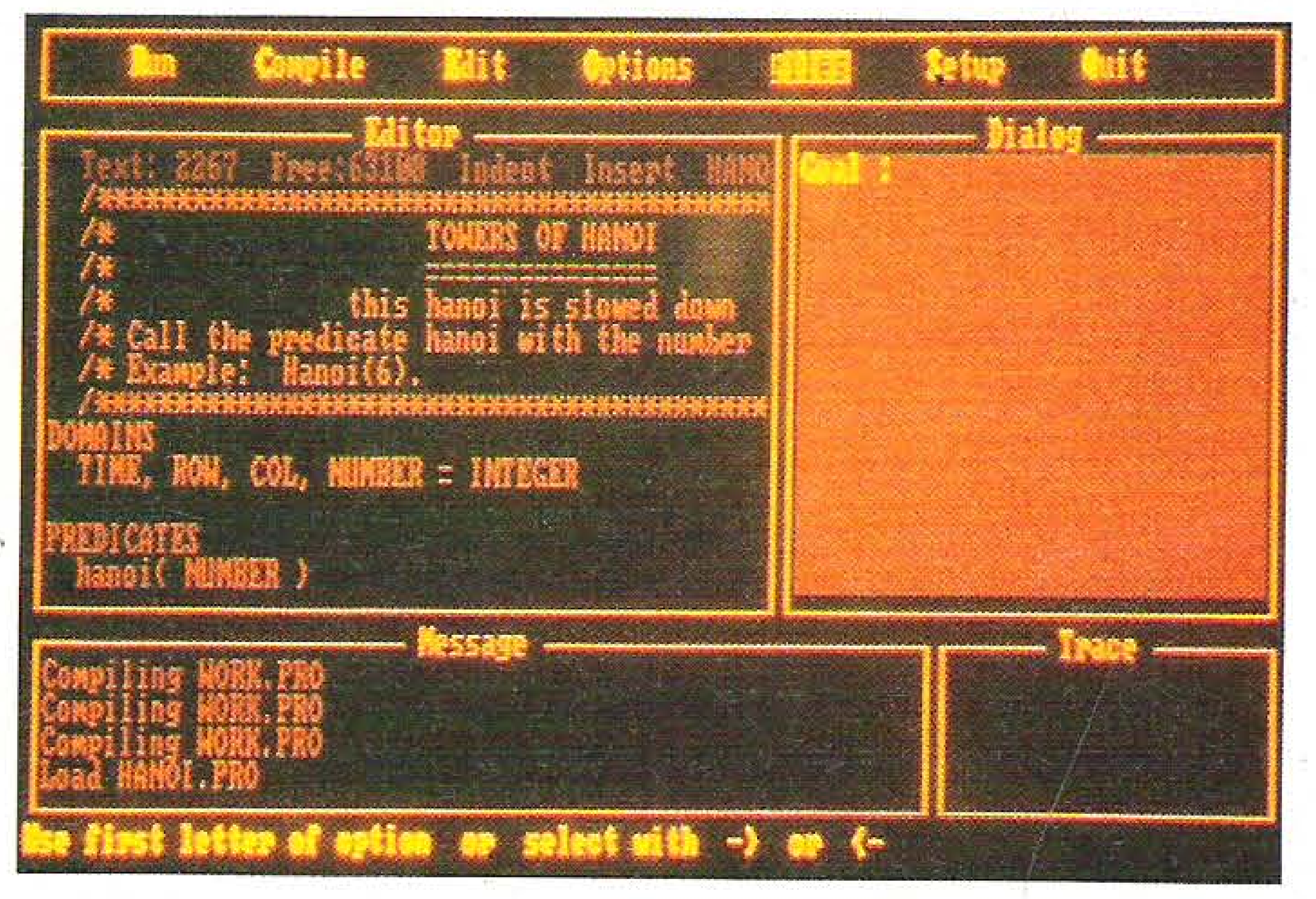


Compiler statt Interpreter

Bisher arbeitet PROLOG immer als eine Interpretersprache, wie Basic oder auch ältere Pascal-Versionen. Borland hat jedoch, wie schon bei TURBO-PASCAL versucht, auch diese Sprache in Form eines Compilers zu produzieren. Der Anwender hat dadurch den Vorteil, daß compilierte Programme ohne den Interpreter lauffähig sind. Dem kommerziellen Vertreiben von compilierten Programmen steht damit nichts mehr in Wege. Es hat sich schon bei TURBO-PASCAL gezeigt, daß Borland hier mehr als nur eine Programmiersprache herausgebracht hat. Es zeigt sich immer mehr, daß man es hier mit kompletten Entwicklungssystemen zu tun hat, welche wirklich in der Lage sind, professionelle Programme zu erzeugen. Selbst leistungsfähige Textprogramme (Wordstar-kompatibel) sind heute oftmals mit TURBO-PASCAL entwikkelt. Vieleicht werden in Zukunft ADVENTURE's mit PROLOG entwickelt. Dadurch wären sicherlich Parser denkbar, welche fast komplette deutsche Sätze verstehen könnten. Überhaupt dürfte sich mit PROLOG eine völlig neue Dimension von Programmen anbahnen.

Was ist eigentlich PROLOG ?

Diese Frage ist heute nicht einfach zu beantworten. Selbst Fachleute streiten sich hier darum, ob man in dieser Sprache die Zukunft oder nur eine vorübergehende Spielerei sieht. Jedenfalls unterscheidet sich diese Sprache erheblich von allem bisher Bekannten. Der Umsteiger von Pascal oder Modula dürfte hier am wenigsten Probleme haben. Im Gegensatz zu allen herkömmlichen Sprachen werden in PROLOG nicht einfach Befehle und Funktionen eingegeben. Vielmehr werden dem System Zusammenhänge und Fakten mitgeteilt, woraus das Programm Schlußfolgerungen ziehen kann. Natürlich geschieht auch dies über Befehle, jedoch ist die Struktur nicht mit den bisher üblichen Programmiersprachen zu vergleichen. Man könnte sich also PROLOG durchaus als eine Art intelligente Datenbank vorstellen.



Bewährter Editor wird beibehalten

Neben der hervorragenden Benutzerführung und der Arbeitsgeschwindigkeit wurde TURBO PASCAL durch den hervorragenden Editor berühmt. Dieser Editor ist kompatibel zu Wordstar, welches als Standard-Textprogramm gilt. Auch TURBO-PROLOG wurde wieder mit diesem Editor ausgestattet. Wer also schon einmal mit TURBO-PASCAL gearbeitet hat, wird bei PROLOG keine Probleme mehr haben! Lediglich der Ausstieg, damals mit CTRL K D, wird nun über die ESC-Taste angesprochen. Wer sich also weniger für die Programmiersprache interessiert, findet mit PROLOG immer noch einen günstigen Texteditor für seine Korrespondenz.

Modernes Betriebssystem mit GEM-ähnlicher Benutzeroberfläche

Seit einer Zeit setzt sich immer mehr die GEM-Benutzeroberfläche durch. Angefangen hat es damals mit dem APPLE MACINTOSH und dem ATARI ST. Heute ist eine GEM-ähnliche Benutzeroberfläche fast in jedem neuentwickelten Programmpaket integriert. Auch Borland macht hier mit PROLOG keine Ausnahme. Neben einer Menueleiste gibt es in PROLOG vier verschieden Fenster:

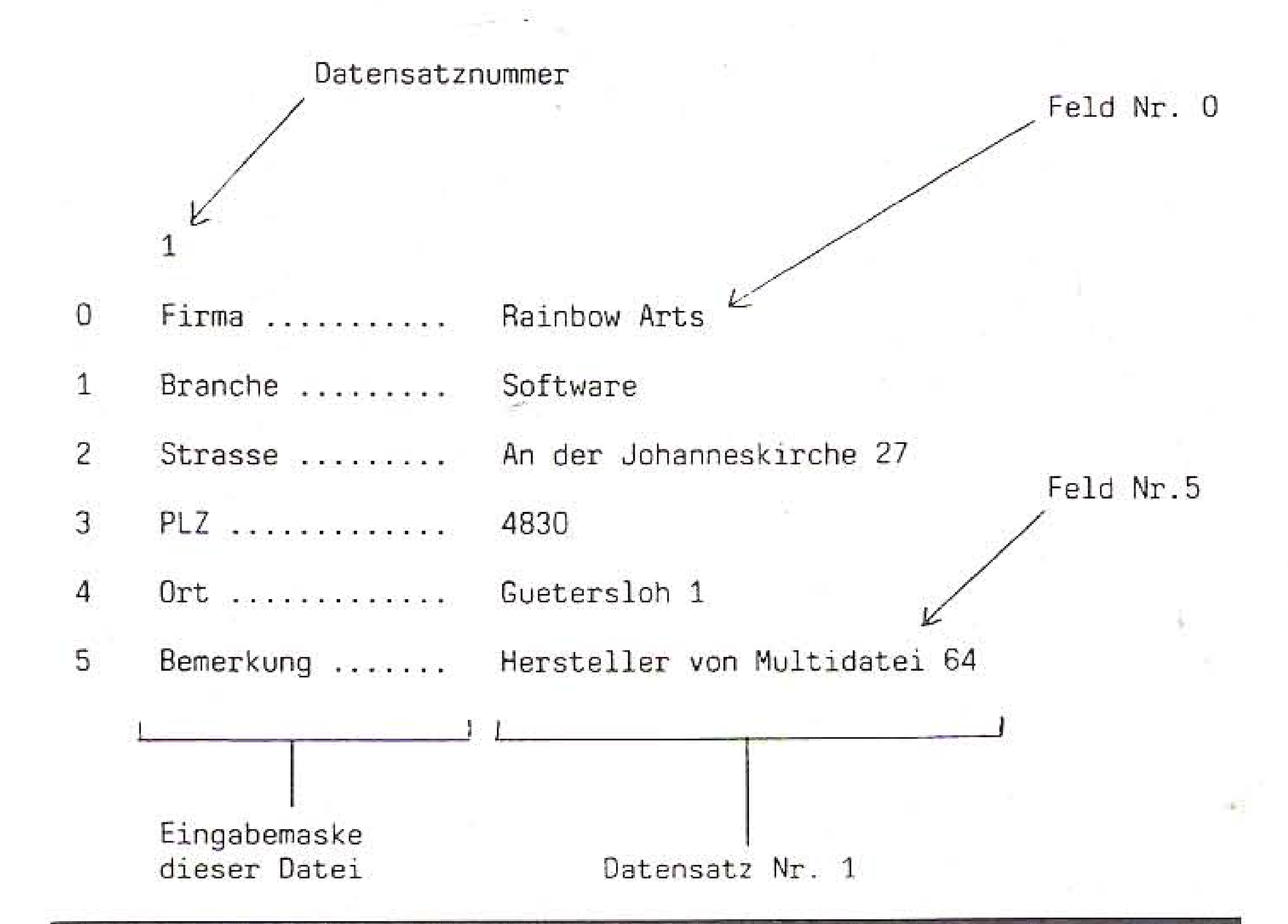
Editor-Fenster – Hier wird der Programmtext eingegeben

Dialog-Fenster – Hier werden alle Ein- und Ausgaben angezeigt

Message-Fenster- Hier erscheinen wichtige Mitteilungen des Systems

Multidatei, ein universelles Dateiverwaltungssystem für C64

Programm: Multidatei, System: C64/C128, Schneider, **Preis:** (Kass) 59 Mark, (Disc) 69 Mark, **Hersteller/Vertrieb:** Ariola Soft, Karl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1



Eine Dateiverwaltung ist mit Sicherheit nichts Neues, wird jedoch trotzdem immer wieder mal benötigt. Nicht zuletzt aus diesem Grund bietet jeder Hersteller, der etwas auf sich hält, mindestens zwei Programme dieser Kategorie an. Auch die Firma **ARIOLA-SOFT** macht hier keine Ausnahme. In diesem Test habe ich mir das universelle Programm **Multidatei** genauer angeschaut. Kurz nach der Eingabe des Ladebefehls erscheint das erste Menü. Hier hat man eigentlich die Wahl zwischen vier verschiedenen Dateiprogrammen:

Version 1 mit max. 40 Datensätze bei 40 Feldern
Version 2 mit max. 80 Datensätze bei 20 Feldern
Version 3 mit max. 160 Datensätze bei 10 Feldern
Version 4 mit max. 400 Datensätze bei 4 Feldern

Wie schon diesen Daten zu entnehmen ist, eignet sich das Programm nur für kleinere Anwendungen im Hobbybereich. Ein Beispiel wäre eine Adreßdatei, Büchersammlung oder Schallplattenarchiv. Aber auch bei diesen Anwendungen kann es, bei einer maximalen Datensatzanzahl von 400 bzw. noch weniger, schnell zu Schwierigkeiten kommen. Man sollte sich deshalb vor dem Kauf überlegen, ob sich das Programm für die zu verwaltende Datenmenge eignet. Ich habe mich in meinem ersten Test für die Version 4 entschieden. Nach etwas längerer Wartezeit, immerhin fast 1.5 Minuten, erscheint ein weiteres Menü. An dieser Stelle kann die Rand- sowie die Hintergrundfarbe gewählt werden. Da ich die Voreinstellung, blaue Schrift auf schwarzem Hintergrund, sehr angenehm empfand, überging ich dieses Menü. Endlich war es soweit, das Hauptmenü erschien:

DATEI EINRICHTEN & EINGABE

DATEI LADEN

DATEI ABSPEICHERN

DS ÄNDERN & LÖSCHEN

DATENSATZ / FELD SUCHEN

DATEI SORTIEREN

DATEI LISTEN & DRUCKEN

RECHNUNG & GRAFIK & CLR/ENDE

DISKETTEN SYSTEMARBEIT

Die Bedienung wird ab jetzt vollkommen durch dieses Hauptmenü gesteuert. Dies ist besonders für Anfänger von Vorteil, denn Eingabefehler werden fast völlig ausgeschlossen. Obwohl ich noch keinen Blick in das deutsche Bedienungshandbuch geworfen hatte, gab es praktisch keine Probleme bei der Handhabung der verschiedenen Funktionen. Nachteil: auch der geübte Anwender kommt eigentlich erst über mehrere Untermenüs zum Ziel. Zusätzliche Funktionstasten hätten hier Abhilfe schaffen können! Die eigentlichen Funktionen von Multidatei entsprechen denen eines Standard-Dateiprogrammes und reichen für den Hobby-Anwender vollständig aus. Es kann eine eigene Maske definiert werden, welche die entsprechenden Eingabefelder markieren, beispielsweise Name, Vorname oder Ort. Die einzelnen Datensätze können später nach einem dieser Felder sortiert werden. Leider wird bei der Sortierroutine nur nach der Nummer des entsprechenden Feldes gefragt, was bedeutet, daß man sich die Zuordung der Feldbezeichnungen merken bzw. notieren muß. Sicherlich hätte man hier eine bessere Lösung finden können.

Die Sortierroutine arbeitet relativ schnell, benötigt jedoch die Floppy als Zwischenspeicher. Neben den Standard-Funktionen besitzt Multidatei auch die Möglichkeit, eine Säulengrafik zu erstellen. In dieser Betriebsart können bestimmte Datenfelder addiert und im Verhältnis zu den anderen Datensätzen grafisch dargestellt werden. Gerade dieser Menüpunkt hebt das Programm positiv aus der Vielzahl der Dateiprogramme hervor. Allerdings eignet sich Multidatei, wegen der begrenzten Datensatzanzahl, kaum für professionelle Anwendungen.

Frank Brall



Positiv:
Addition und grafische Darstellung beliebiger Felder. Sortierroutine für alle Datenfelder. Einfache Bedienung
Negativ:
Für den geübten Anwender viele Umwege über Menü's. Sortierroutine für alle Datenfelder. Einfache Bedienung

---

Trace-Fenster – Hier erscheint während des Compilierens die momentan zu bearbeitende Textstelle

Alle Fenster können, wie bei GEM üblich, in Größe und Position verändert werden. Das jeweils aktive Fenster erscheint automatisch im Vordergrund.

Geschwindigkeit?

Auch TURBO-PROLOG macht seinem Namen alle Ehre. Die Geschwindigkeit, in welcher das Compilieren vorsichgeht, ist fast Zauberei. Manche Textprogramme sind beim Formatieren langsamer als PROLOG beim Compilieren, wirklich unglaublich ! Im Gegensatz zu TURBO-PASCAL werden während des Compilierens keine Zeilennummern, sondern das gerade bearbeitete Objekt angezeigt. Neben der Möglichkeit, auf Diskette zu compilieren, lassen sich Programme auch direkt im Speicher compilieren. Dies beschleunigt den Prozeß noch zusätzlich. Eine zusätzliche LINK-Funktion gestattet es dem PROLOG-Programm, sich mit anderen MC-Files zu verbinden. Auch die 64-KByte-Grenze läßt sich mit dieser Funktion endlich überwinden.

Fazit: Die Bedienungsfreundlichkeit, Geschwindigkeit und der günstige Preis werden sicherlich dafür sorgen, daß dieses Programm eine schnelle und weite Verbreitung finden wird. Vielleicht habe ich hier das Programm des Jahres 1986 vorgestellt. *Frank Brall*

Positiv:
Sehr benutzerfreundlich
GEM-ähnliche Benutzeroberfläche
Enorme Geschwindigkeit
LINK-Möglichkeit
Hervorragender Editor
Günstiges Preis-Leistungsverhältnis
Umfangreiche Dokumentation

Negativ:
Dokumentation im Augenblick nur in Englisch

High-Res-Grafik zum Low-Cost-Preis

Programm: Vidcom 64, **System:** C-64, C-128, **Preis:** ca. 15 DM, **Hersteller:** Alpha-Omega, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: 00441/5332918, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

„Schon wieder ein neues Malprogramm„, werden sich jetzt sicher viele Leser sagen. Ich gebe zu, daß dies auch mein erster Gedanke war. Die Zahl der mehr oder weniger leistungsfähigen Malprogramme wächst von Monat zu Monat an. Begonnen hat dies mit dem bekannten Koala-Painter. Dieses Malprogramm war nicht nur eines der ersten Programme, sondern auch eines der leistungsfähigsten überhaupt. Bis heute gilt Koalapainter als Standard unter den Malprogrammen. Viele Utilities, wie beispielsweise ein Video-Digitizer, richten sich noch heute nach dem Format, nach welchem Koala-Painter die Bilder auf Diskette ablegt. Obwohl nach Koalapainter noch eine ganze Reihe weiterer Programme auf den Markt gekommen sind, welche teilweise sogar etwas leistungsfähiger waren, konnte die marktführende Position von Koalapainter nicht gefährdet werden.

ALPHA OMEGA macht nun mit **VIDCOM 64** einen neuen Versuch. Als erstes Argument für den Kauf von VIDCOM sprich eindeutig der Preis von 15 DM. Damit dürfte dieses Programm sich zu den günstigsten Malprogrammen weltweit zählen. Trotz dieses günstigen Preises sind die Möglichkeiten und Leistungen nicht auf der Strecke geblieben. Obwohl das Programm relativ kurz erscheint, ist doch die Anzahl der Funktionen verblüffend. Nach dem Start des Programmes hat man die Wahl zwischen zwei verschiedenen Betriebsarten, entweder Multicolor oder Hi-Resgrafik. Im Gegensatz zu Koalapainter, der nur im Multicolor-Modus arbeitet, kann das Programm also auch einfarbige Darstellungen in der Auflösung 320 mal 200 Pixel darstellen. Gerade dieser Vorteil macht VIDCOM so universell anwendbar. Auch die Möglichkeit, Bilder mit Kassette oder Diskette zu bearbeiten, ist durchaus nicht immer üblich.

Da liegt Musik drin !

Wie bei den meisten Malprogrammen erfolgt auch bei VIDCOM das Zeichnen sowie das Anwählen der Funktionen per Joystick. Der Bildschirm ist so unterteilt, daß in der oberen Hälfte ein kleiner Ausschnitt der Zeichenfläche und in der unteren Hälfte die Funktionen erreichbar sind. Beim Zeichnen ist es jedoch auch möglich, auf die volle Zeichenfläche umzuschalten, was die Bedienung erheblich vereinfacht. Als ich das erste Mal eine der verschiedenen Funktionen anwählte, war ich sehr erstaunt, als ich einen Mords-Sound vernahm. In der Tat ist es so, daß jede Funktion mit einem anderem Ton unterlegt ist. Wer also das Zeichnen satt hat, kann VIDCOM auch als Synthesizer nutzen! Besonders effektvolle Sounds lassen sich auch mit der Dauerfunktion Ihres Joysticks erzielen. Jetzt aber Spaß beiseite, die Funktionen sind zwar nicht ganz so zahlreich wie bei Koalapainter, jedoch sind alle wichtigen enthalten:



SCREEN SWAP – Zwischen zwei Bildschirmseiten wechseln
SCREEN DUPLICATE – Bildschirmseite kopieren
SCREEN CLEAR – Bildschirm löschen
HIGH VELOCITY – Geschwindigkeit des Joysticks
COLOUR CHOICE – Farbauswahl
COLOUR PALETTE – Farbauswahl
COLOUR SELECTORS – Multicolor – Farbauswahl
FREEHAND DRAW – Freihändig zeichnen
FREEHAND COLOUR – Freihändig einfärben
MERGE FILL – Eine beliebige Fläche wird mit einer Farbe gefüllt
CIRCLE CLEAR – Ein leerer Kreis wird gezeichnet
CIRCLE DRAW – Ein Kreis wird gezeichnet
LINE DRAW – Eine Linie wird gezogen
BAND DRAW – Mehrere Linien werden aneinandergereiht
RAY DRAW – RAYS (Strahlen) werden gezeichnet
BOX DRAW – Ein Quadrat bzw. Rechteck werden gezeichnet
BOX COLOUR – Ein Quadrat bzw. Rechteck werden mit einer Farbe gefüllt
BOX CLEAR – Ein leeres Quadrat bzw. Rechteck wird gezeichnet
BOX REVERSE – Ein beliebiger Bildausschnitt wird invertiert
BOX X-REFLECT – Ein beliebiger Bildausschnitt wird gespiegelt
BOX Y-REFLECT – Ein beliebiger Bildausschnitt wird gespiegelt
BOX ROTATE – Ein beliebiger Bildausschnitt wird rotiert
BOX DUPLICATE – Kopieren
DEFINITIONS MODE – Eigene Muster können definiert werden
MAGNIFY DEFINITION – Eine Art Makro wird aufgerufen
SPRITE EDIT – Eine Standard-Sprite kann entworfen werden
CHARACTER EDIT - Ein eigener Zeichensatz läßt sich entwerfen
PATTERN EDIT - Muster für FILL-Funktion ist editierbar

Neben den oben aufgeführten Funktionen enthält das Programm noch eine Reihe weiterer Service-Routinen, welche jedoch hier aus Platzgründen nicht alle angesprochen werden können. VIDCOM nutzt den gesamten Speicher des C64 für die Entwicklungen von Grafiken aus. Der Anwender kann abgespeicherte Grafiken jederzeit mit LOAD „name“,8,1 oder mit LOAD „name“,1,1 für seine Zwecke nutzen. Nach dem Einladen ergibt sich folgende Speicheraufteilung:

$4000-$43FF ist belegt mit den 32 Standard-Color-Muster
$4400-$47FF ist belegt mit den 32 Multicolor-Muster
$4800-$4FFF ist belegt mit 32 Sprite-Definitionen
$5000-$57FF ist mit dem definierten Zeichensatz belegt
$5800-$5BE7 Color Nibbles für Multicolor-Screen (übertragen nach $D800)
$5C00-$5FE7 Color-Matrix für Bit-Map Screen
$6000-$7F3F Eigentliche Bit-Map Grafik

Alles in allem kann man sagen, daß man für 15 DM ein Grafikprogramm der Spitzenklasse erhält. Die Möglichkeit, Sprites, Muster und komplette Zeichensätze zu erstellen, dürfte das Programm von zahlreichen anderen Programmen abheben. Lediglich die musikalische Untermalung der Funktionstasten, könnte auf die Dauer etwas „nerven“, jedoch läßt sich ja die Lautstärke vermindern.

Frank Brall

Positiv:
Multicolor und Standard-Grafiken erstellbar
Sprites erstellbar
Kompletter Zeichensatz in Multicolor- und Hires-Mode editierbar
Muster editierbar
Zahlreiche Funktionen
Arbeitet mit Diskette und Kassette

Negativ:
Musikalische Untermalung auf Dauer störend
Bedienung teilweise etwas unübersichtlich

Lettrix, ein Software-Interface für den PC

Programm: Lettrix, **System:** MS-DOS min. 50 KB. Speicherkapazität, **Preis:** 53,40 DM incl. Mwst., **Hersteller/Vertrieb:** Compucon Deutschland GmbH, Jahnstr. 22, 8037 Olching, Tel. 08142-28041

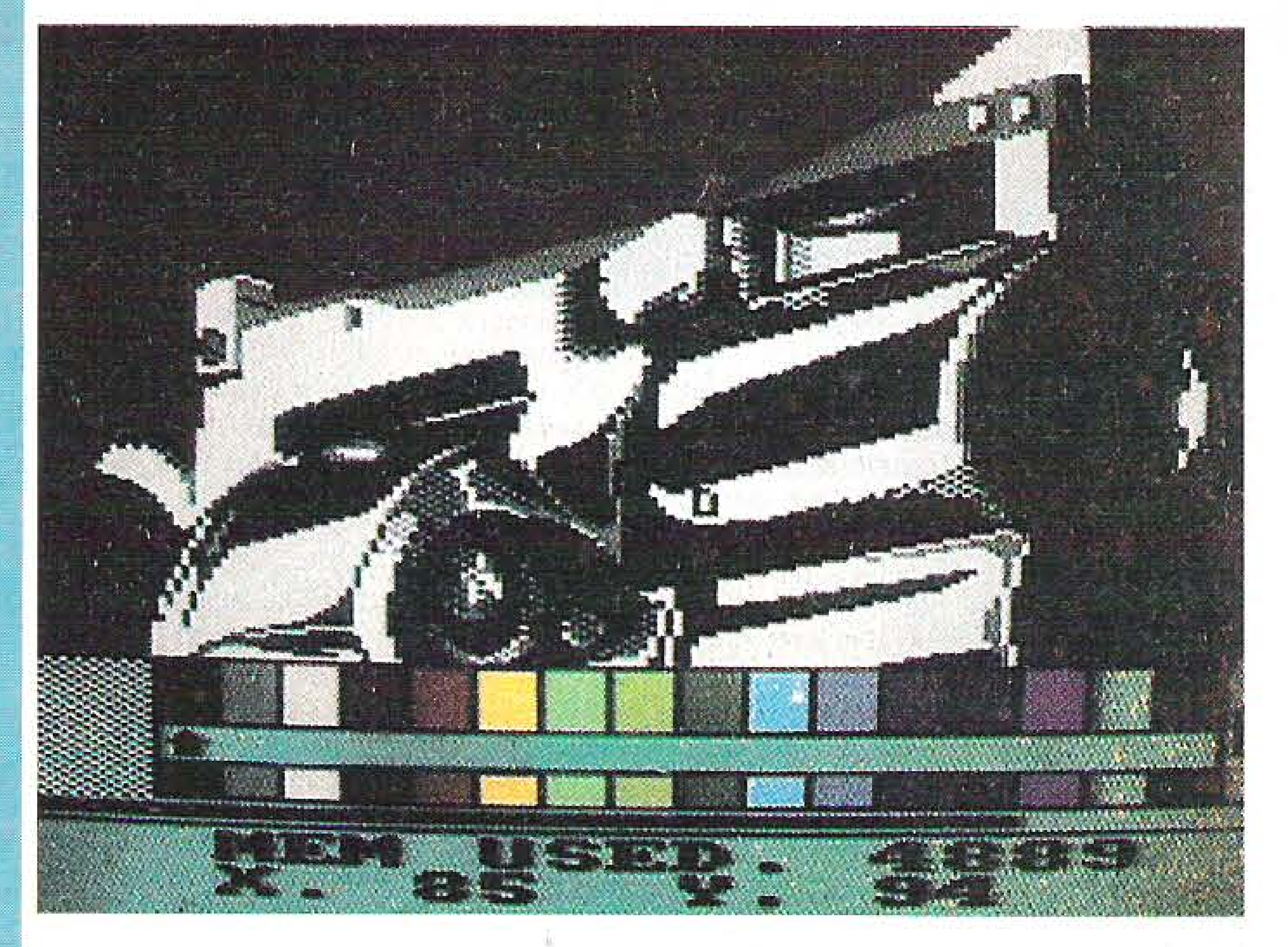
Durch ständiges Sinken der PC Preise, insbesondere bei den Kompatiblen, kommen immer mehr private Anwender in den Besitz eines „großen" PC. Meist folgt wenige Monate nach dem Kauf eines PC's die Suche nach einem geeigneten Drukker sowie nach einem leistungsstarken Textverarbeitungsprogramm. Hier fangen die Probleme an, denn nicht jedes Textprogramm arbeitet mit jedem Drucker gleich gut zusammen. Zwar erlauben die meisten Textprogramme die Anpassung der verschiedensten Drucker, jedoch lassen sicht nicht immer alle Möglichkeiten des Druckers ausnutzen. So kann es schnell passieren, das die Kursivschrift des Druckers nie das Tageslicht erblickt. Dieses Problem soll nun LETTRIX lösen. LETTRIX ist eine Art Software-Interface, was zwischen Textprogramm und Drucker geschaltet wird. Dieses Programm gestattet durch die Verwendung von Steuerzeichen im Text die Wahl zwischen etlichen Schriften und Schriftgrößen. Dabei spielt es keine Rolle, ob der verwendete Drukker besondere Schriftarten voreingestellt hat oder nicht, da lediglich von der 8 Bit-Grafik Gebrauch gemacht wird. Nachteil ist jedoch, daß Lettrix ebenfalls an den Drucker angepaßt werden muß. Aus diesem Grund arbeitet das Programm nur mit den IBM ProPrinter, Epson, Okidata, IBM Graphics, Star Gemini oder Panasonic-Matrixprinter zusammen. Dabei wird neben den zusätzlichen Schriftarten auch das Standard-Schriftbild verbessert, es besitzt wirklich Korrespondensqualität. Im Gegensatz zu anderen Programmen ist für „LETTRIX" kein separates Textfile zu erstellen, da das Programm im Speicher liegt und als Interface zwischen Textprogramm und Drucker betrieben wird. Durch einfache Steuerzeichen lassen sich somit alle Features des Programmes nutzen. Weiter ermöglicht das Programm die Darstellung von Sonderzeichen wie doppeloder mehrzeilige Überschriften in verschiedenen Schriftbreiten, mehrzeilige Integrale, Fettdruck, Unterstreichen, Kursivschrift, Exponenten und Indexbezeichnungen.

Folio	ABCDEFGHIJKLMNOP
Prestige	ABCDEFGHIJKLM
ORATOR	ABCDEFGHIJKLMN
OCR-A	ABCDEFGHIJKLMNO
Cyrillic	АБЦДЕФГХИЙКЈ
Greek	ΑΒΧΔΕΦΓΗΙ϶ΚΛ
Hebrew	[illegible]
WESTERN	ABCDEFGHIJKL
ABCBLOCK	ABCDEFGHIJKL
ArtDeco	ABCDEFGHIJKL
Engraved	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
OldElish	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Broadway	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Pasade	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
SHADOW	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
OUTLINE	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Roman	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
Courier	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
BANKER	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWYXZ
Gothic	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Eigene Zeichensätze

Für den anspruchsvollen Anwender erlaubt Lettrix sogar das Erstellen eigener Zeichensätze oder das Nachladen vorhandener Standards, wie beispielsweise griechischer, russischer oder hebräischer Zeichensatz. OCR-A-Schrift und mathematisch - wissenschaftliche Zeichensätze sind besondere Leistungsmerkmale von Lettrix. Trotz zahlreicher Schriftsätze erlaubt das Programm die volle Nutzung aller 254 verschiedenen IBM-Character Sets inclusive Liniendarstellung und einfache Zeichnungen. Alles in allem bietet das Programm alle Möglichkeiten, die sich der Besitzer eines Matrixdruckers nur wünschen kann. Die mitgelieferte Dokumentation ist zwar vorzüglich geschrieben, jedoch leider in englisch. Schade ist vielleicht, daß der Preis nicht gerade den Hobbyanwender anspricht, nach meiner Meinung hätte diese ruhig eine Stufe tiefer ausfallen können. *Frank Brall*

Positiv:
ca. 20 neue Schriftarten, eigener Zeichensatz kann erstellt werden, arbeitet mit mehreren Druckern zusammen, wissenschaftliche Schreibweise wird unterstützt
Negativ:
Dokumentation in englisch, Preis im gehobenen Bereich



Kreative Grafik!

Programm: The Image System, **System:** Schneider CPC 464, 664, 6128, **Preis:** (Kass.) ca. 60 DM, (Disc.) ca. 75 DM, **Hersteller:** CRL, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15.

Wer ein Zeichenprogramm sucht, mit dem sich gute Grafik-Effekte erzielen lassen, der sollte sich einmal das neue **IMAGE SYSTEM** von **CRL** ansehen. Dieses Programm ist darauf spezialisiert, einmal entworfene Figuren vielfältig zu modifizieren, sie zu drehen, sie rotieren zu lassen und vieles mehr. Allerdings kann nur mit der Tastatur gezeichnet werden. Das entworfene Bild kann mit Hilfe der entsprechenden Vorrichtung in eigene Programme transferiert oder auf dem Drucker ausgegeben werden. Alle 28 Farben des Schneider können benutzt werden, davon 16 gleichzeitig. Der Basic-Freihand-Zeichen-Modus ist ziemlich einfach zu handhaben. *str*

Positiv: Image System ist mit fast allem ausgestattet, was von einem Programm dieses Typs erwartet wird.
Negativ: Das größte Manko ist die ausschließliche Steuerung über Tastatur.

Laß' die Bilder laufen!

Programm: The Animator, **System:** Atari ST-Serie, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Microdeal Ltd., 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, **Vertrieb:** Karten G. Ludwig, Dietzenbach (Adresse siehe Game-Over-Seite)

Von einfachen Bildern Animationen herstellen? Vielleicht einen kleinen Film konstruieren? Für die Atari-St-Besitzer ist das mit **The Animator** von **Microdeal** kein Problem mehr. Eine Voraussetzung gibt es allerdings: Ein Zeichenprogramm muß vorhanden sein, und ohne Farbmonitor läuft der Animator nicht vollständig.

Um nun ein Bild mit Animationsphasen zu versehen, müssen lediglich drei Schritte vollzogen werden:

1. Mit einem Zeichenprogramm (zum Beispiel Neochrom) wird die Hintergrundgrafik erstellt bzw. die individuellen Objekte, die ja bewegt werden sollen.
2. Mit dem ANIMATOR die Objekte auf dem Bildschirm plazieren und bestimmen, wann und wie lange sie unter welchen Bedingungen dort bleiben sollen.
3. Das Ganze anschauen und gegebenenfalls ändern, neue Animationssequenzen oder neue Objekte hinzufügen etc.

Durch eine ausgeklügelte Programmierung ist es möglich, bis zu 256 verschiedene Objekte mit je 1024 Animationsphasen auf dem Bildschirm darzustellen. Und bei einer solch hohen Zahl von Animationssequenzen steht einem Trickfilm nichts mehr im Wege! Aber wie geht das nun genau? Zunächst braucht man ein Zeichenprogramm, wobei NEOCHROME angebracht ist. Natürlich können auch andere Zeichenprogramme verwendet werden, doch hier müssen diese Bilder mit einem Hilfsprogramm einem speziellen File-Format (nämlich dem von Neochrome) angepaßt werden, bevor weitergearbeitet werden kann. Mit dem Zeichenpro-

gramm wird der Hintergrund und die einzelnen Sequenzen hergestellt. Diese Art von einer Grafikerzeugung finde ich doch recht umständlich, sie hat jedoch den Vorteil, daß auch große Objekte mit mehreren Farben bewegt werden können. Nach dem Abspeichern werden mit den ANIMATOR eine oder mehrere Bildschirmmasken für die Steuerung und Plazierung der Objekte ausgelegt (max. 1000). Ist das geschehen, wird das gesamte Werk nochmals abgespeichert (wahlweise auf Diskette oder Harddisk!). Nach der Eingabe der Geschwindigkeit und der Farben sieht man nun die Animation, die beliebig lange dauern kann. Änderungen können jederzeit noch vorgenommen werden. Wird das Programm voll ausgelastet, dann fängt der Bildschirm an zu flimmern, da ja das Programm nicht so schnell sein kann, daß alle Animationen gleichzeitig ausgeführt werden können. In diesem Fall sollten weniger Objekte oder eine niedrigere Animationsgeschwindigkeit ausgewählt werden.
Lobenswert ist auch die Dokumentation des Programmes auf Diskette. Hierauf befindet sich der gesamte Quell-Code des ANIMATOR, der beim Einbau in evt. vorhandene Programme verändert werden kann. Um diesen Quell-Code weiterverarbeiten zu können, wird der AS68. PRG Assembler von Digital Research benötigt. Der veränderte Code in Verbindung mit einem eigenen Programm darf auch ohne Copyright-Verletzungen verkauft werden!

Fazit: Für Grafik-Freaks ist der Animator geradezu ideal. Durch die einfache Handhabung über die GEM-Benutzeroberfläche können auch Laien das Programm voll ausnutzen.

Stefan Swiergiel

Positiv:
- 256 Objekte mit je 1024 Animationsphasen
- Einfache Handhabung über GEM
- Hohe Ausführungsgeschwindigkeit der Animationen
- Sehr variabel durch zahlreiche Parameter
- Ausführliche Dokumentation mit Quell-Code
- Kompatibilität mit Harddisk

Negativ:
- Farbmonitor muß vorhanden sein
- Fehlendes Zeichenprogramm
- (Noch) englische Anleitung

Geld regiert die Welt

Programm: Personal Money Manager, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 110 Mark, **Hersteller:** Microdeal Ltd, Box 68, St. Austell, Cornwall PL25 4YB, England.
Wozu kann man einen leistungsfähigen Computer benutzen? Nicht nur zum Spielen, auch für wichtige Anwendungen sind sie geeignet. Der **PERSONAL MONEY MANAGER** des Atari-Software-Spezialisten **MICRODEAL** lassen sich, wie der Titel schon aussagt, die persönlichen Finanzen verwalten.
Dieses Programm ermöglicht dem Anwender, die Finanzen einfach, ordentlich und jederzeit griffbereit zu führen. Sämtliche Transaktionen, Ein- und Auskommen, Verwaltung von Schecks, werden nahezu automatisch ausgeführt. Nebenbei läßt der Money Manager auch Statistiken zu. So können z.B. die Einkommen mehrerer Personen eines Monats miteinander verglichen werden.
Angenehm ist auch die einfache Handhabung über das Desktop GEM. Dort erscheint in der obersten Zeile neben den Wahlmöglichkeiten DESK, FILE auch PROCESS und REPORTS, mit denen die Funktionen des Managers angesprochen werden können. Die Leistungen des Programms sind in vier sogenannte „Jobs" unterteilt:
- Kontoführung
- Transaktionen eingeben
- Buchführung
- automatisches Zusammenrechnen bzw. Kalkulieren der eingegebenen Daten

Daneben gibt es auch Jobs, die Informationen abgeben:
- Ausdruck des Budget (Monat für Monat)
- Ausdruck des Einkommens bzw. die Ausgaben oder die Transaktionen auf's ganze Jahr
- Ausdruck der gesamten Liste der Kontoführung, Zusammenfassung der Kontos etc.
- Ausdruck der Details (unterteilt in Transaktionen usw.)
- Ausdruck eines einzelnen Postens

...wobei „Ausdruck" sich sowohl auf den Bildschirm als auch auf den Drucker bezieht!

Andere Jobs:
- Abspeicherrn der Daten auf Diskette
- Daten löschen
- Reset

Dank des ausführlichen Handbuchs, das auch gut dokumentierte Beispiele vermittelt, dürfte das Programm für kleine Firmen oder aber auch nur für den „Finanz-Planer der Familie" bestens geeignet sein. Auch der relativ niedrige Preis begünstigt dies.

Stefan Swiergiel

Positiv: bis zu 999 Konten etc. können verwaltet werden; umfangreiche Leistungen des Programms; Übersichtlichkeit; einfache Handhabung; günstiger Preis.
Negativ: (noch) englisches Handbuch

Die GEM-Erweiterung

Programm: Cornerman, **System:** Atari ST-Serie, **Preis:** ca. 89 Mark, **Hersteller:** Microdeal Ltd., 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, England.
Darauf haben bestimmt die meisten ST-Besitzer gewartet: auf eine multifunktionale GEM-Erweiterung. So könnte man **CORNERMAN** von **MICRODEAL** bezeichnen. Aus dem Desktop von GEM können eine ASCII-Code-Tabelle, ein Taschenrechner, ein Notiz-Block, ein Telefon-Register mit Adreßverwaltung und automatischem Wählen, zwei verschiedene Uhren, mehrere Druckertreiber-Programme, verschiedene DOS's sowie – als Zugabe – ein Puzzle-Spiel ausgewählt werden.
Cornerman läuft auf allen ST-Computern (STF inbegriffen). Zum automatischen Wählen von Telefon-Nummern wird allerdings ein Hayes-kompatibles Modem benötigt.
Die Benutzung dieser Erweiterung ist denkbar einfach. Wer mit der GEM-Benutzeroberfläche einigermaßen zurecht kommt, dürfte mit Cornerman keine Probleme haben. Neben der typischen Maus-Steuerung kann man auch mit Alternate-F1 bis Alternate-F10 sowie der Control-Undo-Taste Cornerman ansteuern. Hier eine genaue Beschreibung der einzelnen Erweiterungen:

Taschenrechner:
- normale Rechenfunktionen
- Rechenoperationen wahlweise in binär, octal, dezimal und hexadezimal
- Rechenspeicher
- logische Funktionen (or/AND usw.)

Notizblock:
- Verwaltung bis zu 32767 Seiten
- Saven einzelner Notizen

Telefondatei:
- Verwaltung bis 32767 Adressen/Nummern
- sucht Nummern automatisch aus den Adressen heraus
- automatisches Anzeigen des Status' der Leitung
- automatisches Wiederholen möglich

Uhr:
- Passwort-Schutz innerhalb einer Uhr
- Uhr kann wahlweise dauernd angezeigt werden

Drucken:
- Datafiles von Cornerman können ausgedruckt werden
- wahlweise ganze Files von Diskette oder einzelne Windows werden gedruckt
- Cornerman ist kompatibel mit mehreren DOS/TOS/SHELL-Programmen und übernimmt deren Funktionen

Fazit: Eine GEM-Erweiterung, die (fast) keine Wünsche mehr offen läßt und zudem einfach zu handhaben ist.

Stefan Swiergiel

Positiv:
- zahlreiche Erweiterung des GEM
- Ansprechen des Cornerman über Desktop
- einfache Handhabung
- kompatibel zu zahlreichen Druckern (DOS, TOS)
- Beispiele im Handbuch

Negativ:
- zur Zeit nur englisches Handbuch erhältlich

Eigene „Redaktion" – eigene Zeitung!

Programm: The Newsroom, **System:** Apple, IBM, C-64, **Hersteller:** Springboard, **Preis:** zwischen 149,– und 198,– DM, **Vertrieb:** Ariolasoft, Activision
Wenn man das Programm von der Diskette geladen hat, wird man von einem grafisch recht hübsch gestalteten Titelbild begrüßt. Die einzelnen Menü-Punkte auf diesem Bild sind: **BANNER** – (Überschriften fertigen), **COPY DESK** – (Schreiben des (Zeitungs)-Textes), **LAYOUT** – (Zusammenstellung der Textteile), **PHOTO LAB** – (Grafiken), **PRESS** – (Drucken), **WIRE SERVICE** – (Modem)
Nun die einzelnen „Tests" ...
Banner: In diesem Menü-Punkt können Sie die Überschrift anfertigen. Sie können zwischen 5 verschiedenen Schriftarten wählen: Serif Small, Sans Serif small, Serif, Sans Serif, English. Hat man sich die Schriftart ausgewählt, fährt man mit dem Joystick auf ein Textfenster und „schreibt" seine Überschrift. Besonders interessant ist die „Lupen-Option", in der man sich Pixel für Pixel eigene Grafiken etc. in die Überschrift einbauen kann. Zum Schluß sollte man das Ganze auf einer Daten-Diskette abspeichern.
Photo Lab und Copy Desk: Nachdem Sie sich (natürlich nur, wenn Sie wollen) von einer „Clip Art Disk" eine Grafik ausgesucht haben, speichern Sie diese auf einer Diskette ab (diese Grafik wird dann automatisch ein „Photo"). Nun sollten Sie den Punkt **„Copy Desk"** anwählen und eines von verschiedenen „Panels" erstellen. Das ist ganz einfach: Photo (falls gespeichert) laden und auf dem Panel (ca. eine halbe DIN-A 4-Seite breit) plazieren. Darauf wählen Sie wieder eine Schrift – und fangen munter an, Ihren Text zu schreiben. Ist ein Panel fertiggestellt, SAVEn Sie es und fertigen das nächste an. (Man braucht mindestens zwei.)
Layout: In diesem Menüpunkt können sie die fertigen Panels, so wie sie auf dem Papier erscheinen sollen, plazieren.
Press: Nun kommt der eigentliche Hauptpunkt des Menüs. Wählen Sie sich Ihren Drucker aus dem reichlichen Sortiment aus (es umfaßt 23 Typen), und fahren Sie den Punkt „Print Page" an. Der Drucker druckt dann das gesamte **Layout**.
Wire-Service: Auch sein Modem kann man mit dem NEWSROOM unterstützen. Man kann Nachrichten senden und empfangen.
Alles im allem gesehen, ist der NEWSROOM ein sehr gut gelungenes Programm, das sein Geld wert ist, und an dem Sie lange Freude haben werden.
Mit seinen über 600(!) erhältlichen Grafiken ist für Abwechslung gesorgt. Als Mankos sind vielleicht noch die spärliche Anzahl der Schriftarten, welche sich auch noch sehr ähneln, und die DELETE-Weise im **Copy-Desk** zu erwähnen. (Man kann kaum mit der DELETE-Taste arbeiten, sondern fast nur mit „CURSOR zurück und SPACE".) *Sascha Mersch*

Positiv:
Menüauswahl mit Joystick
Leicht verständlich
600, zum Teil sehr lustige, Super-Grafiken
Komfortable Speichermöglichkeiten
Viele Verwendungsgebiete

Negativ:
Wenige Schriften
Ungeschickt programmierte Texteingabe

c16chris

Weiter geht's mit der ASM-Serie: Der „Leid-Artikel". Alle, die schon einmal gelitten haben, können auf dieser Seite ihr Sprachrohr finden, in einem kurzen Aufsatz die Vorzüge und Schwächen „ihres" Computers schildern. Wir werden alle Zuschriften gewissenhaft zur Kenntnis nehmen und hoffen, daß man unter Mithilfe der ASM-Leser einige Schwierigkeiten beseitigen kann. Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas: Unter den besten (es brauchen nicht die längsten und stilistisch ausgereiftesten zu sein!) „Aufsätzen" werden wir drei Geldpreise ausschütten: Einmal 100 DM, einmal 50 DM und zweimal 25 DM. Zugegeben, das ist nicht gerade die Welt. Dafür hoffen wir aber, daß die Leserschaft davon „profitiert". Also, machen Sie mit! Nachdem wir in unserer letzten Ausgabe über das Software-Angebot für die Atari-Systeme geschrieben haben, wollen wir dieses Mal die Marktpolitik von Sinclair unter die Lupe nehmen.

Sinclair, ...
Der „Lei...

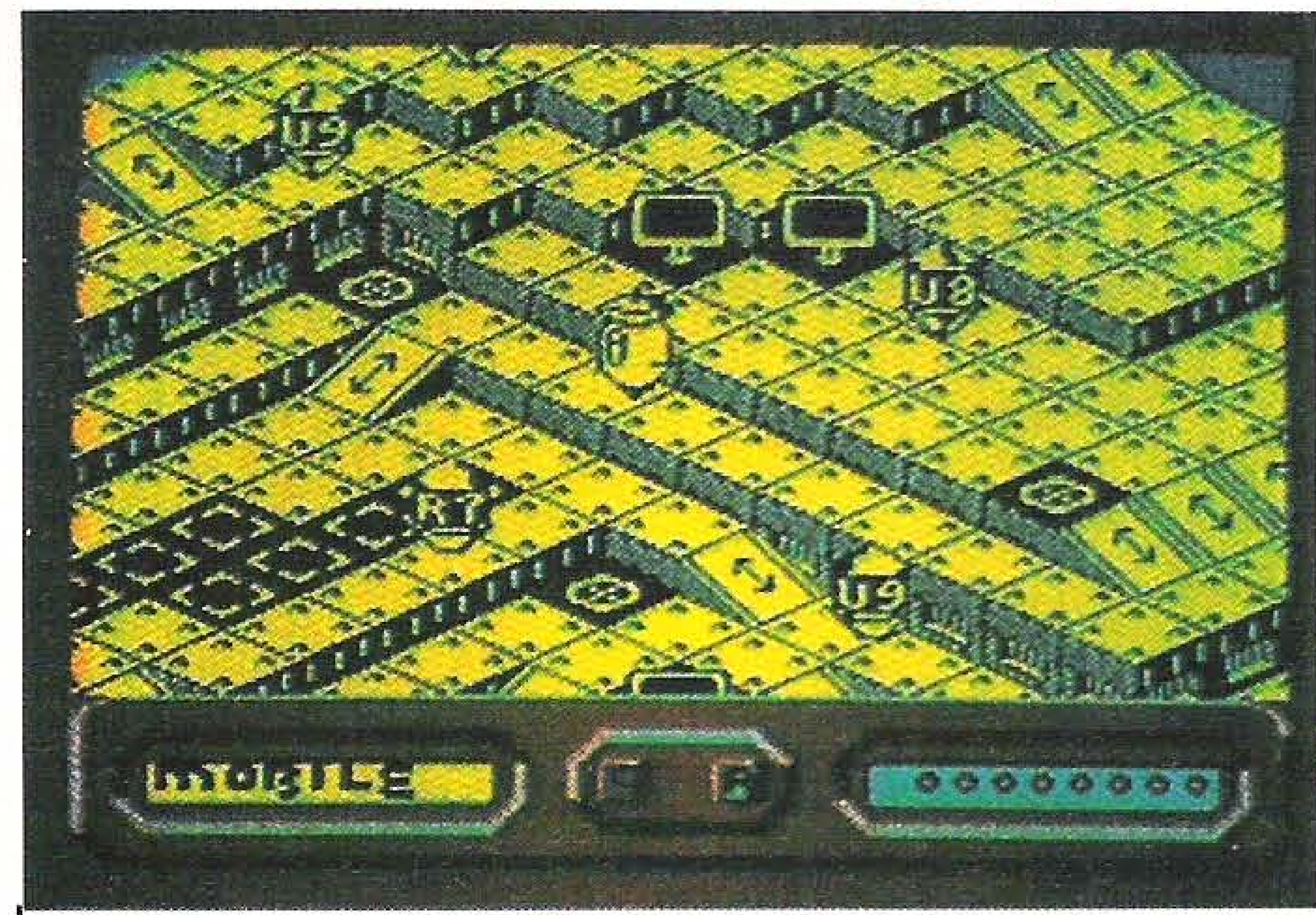
Wer kennt ihn nicht? Schwarz, klein und handlich, obendrauf eine Gummitastatur, eingebauter Grill und 48KBytes schwer – das kann doch nur der Sinclair ZX Spectrum sein. Dieser Computer, das erste Modell kam Ende 1982 auf den Markt, ist einer der meistverkauften Homecomputer in der ganzen Welt. Mit einem riesigen Softwareangebot (Offiziell gibt es ca. 15 000 Programme für den Spectrum / 18 000 für den Commodore 64) ist der Speccy nicht mehr vom Markt wegzudenken. Obwohl Sinclair an Amstrad (Schneider, England) verkauft worden ist, ist die Produktion des Spectrum noch am Laufen. Vor knapp einem halben Jahr wurde eine 128KBytes-Version mit besseren Sound-Eigenschaften und mehr Schnittstellen herausgebracht. Doch der Erfolg war nur mäßig.

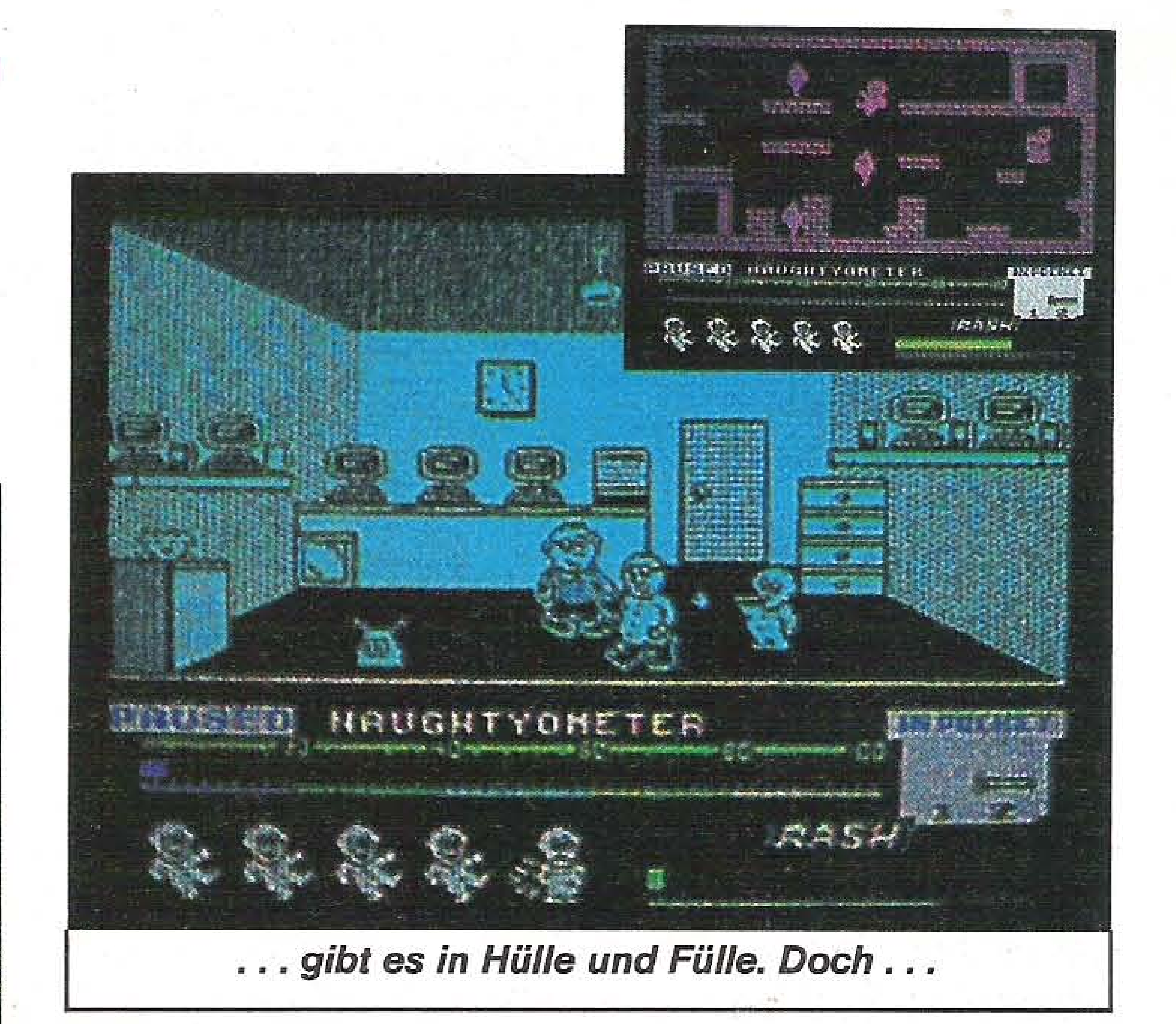
Woran lag das? Nun, ein viertel Jahr zuvor haben die Spanier diesen Spectrum exklusiv produziert und auch verkauft. Erst danach durften die Engländer nachziehen. Zweiter Grund: Hat Sinclair endlich einen guten Sound in die „Kiste" gepackt, mehr Speicher und ein besseres Bild entwikkelt, dann hätte doch die Tastatur auch eine richtige sein können. Software gibt es für den 128er Spectrum genug: Weit über 250 Programme sind schon veröffentlicht, abgesehen davon, daß die „alten" Spectrumprogramme auch noch laufen!

Doch kurz nachdem der neue Sinclair auf den Markt kam, wurde er auch schon wieder zum größten Teil zurückgezogen. Es sollte eine nochmals überarbeitete Version herauskommen: Eingebaute Joystickports und ein Kassettenrekorder im Gehäuse, ähnlich den Schneider-Computern.

Doch auf so einen, von der

was nun?
l-Artikel“

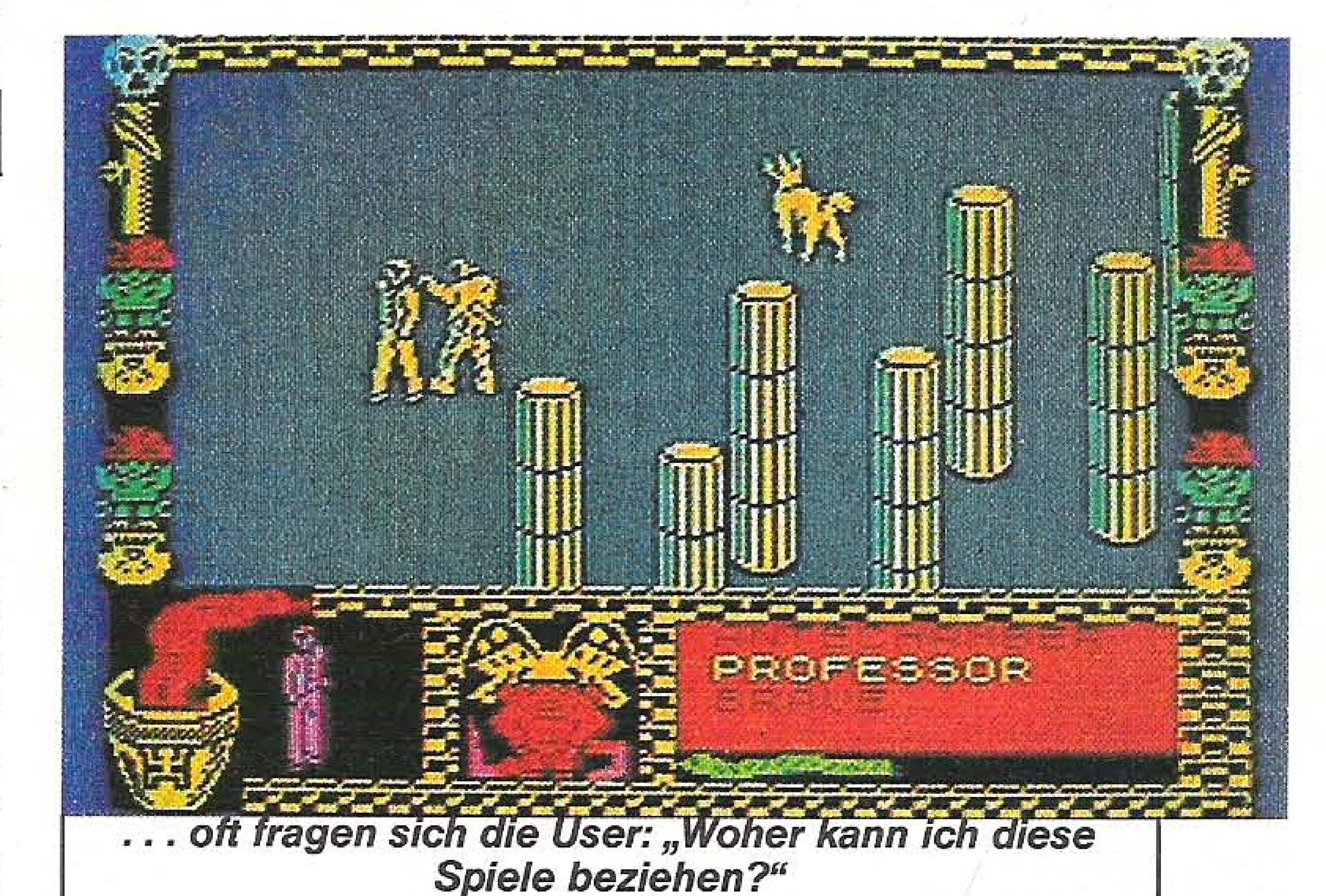

Gute Software für den Spectrum . . .



. . . gibt es in Hülle und Fülle. Doch . . .

Qualität sogar schlechten Recorder kann ich wirklich verzichten. Da hätten sie ihn lieber so lassen sollen. Aber das ist (immer) noch nicht alles: Der Superspectrum. Anfang nächsten Jahres soll er auf den Markt kommen. Für ca. 800 DM erhält man einen Computer, der Grafik- und Sound-mäßig an die Qualitäten des Amiga herankommt (natürlich kann man diese beiden Systeme nicht miteinander vergleichen!) und trotz eines 8-Bit-Chips (einem Z80H) relativ schnell ist. Zudem wird eine richtige Tastatur, eine Menge Schnittstellen und wieder die Kompatibilität für einen sehr günstigen Preis geboten. Nun hängt es nur noch von der Marktpolitik von Sinclair/Amstrad ab, ob sich der neue Spectrum etabliert, oder ob daraus wieder so ein Sorgenkind á la QL wird.

Stefan Swiergiel



. . . oft fragen sich die User: „Woher kann ich diese Spiele beziehen?“

c16chris



Aufruf an alle Händler und Autoren!

Das große Turnier der Schachprogramme

Wir setzen auch in dieser Ausgabe das Turnier der Schachprogramme fort. Teilnehmen können alle auf dem Markt befindlichen Schachprogramme, welche die aufgeführten Bedingungen erfüllen. Sollten Sie ebenfalls ein Programm entwickelt haben, welches für eine Teilnahme in Frage kommt, so können Sie dieses natürlich auch ins Rennen schicken.

Einsendungen an: Tronic-Verlag, z. H. Herrn Brall, Kennwort: Schachturnier, Postfach, 3440 Eschwege

Teilnahmebedingungen:

Das Programm muß auf einem der folgenden Rechner ablauffähig sein: C-64, CPC 464, C-16, VC-20, MSX, ATARI 800, Atari 520ST, IBM, TI-99, SPECTRUM, ZX-81, APPLE II, DRAGON.
Programmiersprache ist Basic oder Assembler. Die Grundregeln inclusive EN PASSANT und ROCHADE müssen möglich sein. Die Wahl der Farbe muß frei bleiben. Die niedrigste Bedenkzeit sollte 15 Minuten pro Zug nicht übersteigen. Das Programm muß mit Kurzanleitung und Datenträger an die oben angeführte Adresse gesendet werden.
Falls möglich, ein Bild des Autors beilegen.

Spielbedingungen:

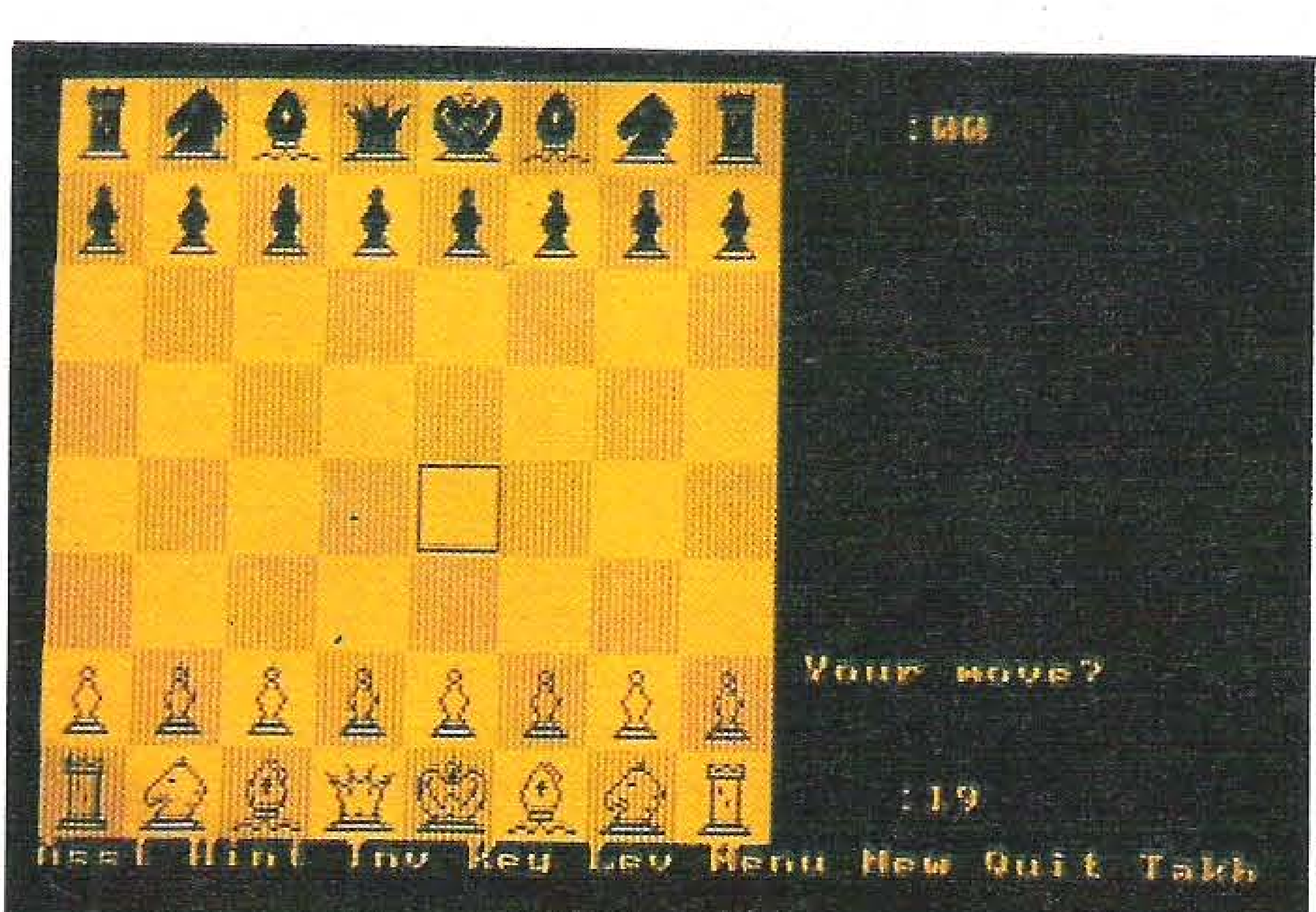
Die Turnierbedingungen werden so ausgelegt, daß jedes Programm abwechselnd einmal mit Schwarz bzw. Weiß spielt. Die Bedenkzeit wird möglichst so gewählt, daß beide Spieler gleich lange „überlegen". Jeweils das Hin- oder Rückspiel wird vollständig abgedruckt.
Der Sieger des Spieles nimmt in der nächsten Ausgabe von „ASM" an einer weiteren Runde teil.

Vorstellung der Gegner

Microdeal Chess (IBM)

Schach gehört zu den wenigen Spielen, welche auch auf den Personal-Computern integriert wurden. Microdeal Chess ist nicht das einzige Programm für den IBM, jedoch sicherlich eines der leistungsstärksten. Dies beweist nicht zuletzt unser Turnier. Obwohl der IBM

sehr selten seine grafischen Fähigkeiten unter Beweis stellt, hat mich die Bildschirmdarstellung des Schachbrettes von den Möglichkeiten des Rechners überzeugt. Obwohl wir im Test nur einen monochromen Monitor zur Vefügung hatten, ließen sich die Figuren der Gegner sehr gut unterscheiden. Die Gestaltung der Figuren ähnelt sehr den in der Literatur verwendeten Figuren. Neben der Ausgabe des Spielbrettes kann der augenblickliche Zug auf verschiedene Arten ausgegeben werden. Einmal die bekannte Notation, wie beispielsweise E2-E3, oder einmal die Angabe der ziehenden Figur und des Zielfeldes. Auch die Eingabe versteht verschiedene Arten. Wer beispielsweise ganz auf die Koordination verzichten möchte, kann die Figuren durch eine Art Cursor versetzen. Diese Methode dürfte bsonders dem Schachanfänger entgegenkommen. Neben einer Schachuhr wurden sehr viele Variationen und Befehlsmöglichkeiten in das Programm integriert. So lassen sich beispielsweise Schachprobleme eingeben und berechnen. Figuren können während des Spieles gesetzt, gelöscht oder versetzt werden. Züge können zurückgenommen oder vom Rechner vorgeschlagen werden. Seitenwahl sowie das Wechseln des Levels, auch während des Spieles, sind selbstverständlich. Alles in allem besitzt das Programm alle Möglichkeiten, die sich ein Schachfreund wünscht. Eine integrierte Anleitung ergänzt das ebenfalls umfangreiche Handbuch. Der einzige Nachteil des Programmes ist, daß alles in Englisch gehalten wurde und bisher keine deutsche Übersetzung erhältlich ist. Durch die hervorragende Menue-Auswahl dürfte jedoch selbst der Schachfreund, welcher der englischen Sprache nicht mächtig ist, kaum Probleme haben. Der Besitzer eines PC wird sicher sehr viel Freude mit diesem Programm haben – schade, daß nicht alle Programme einen derartigen Standard aufweisen!



Frank Brall

Diskette: 120 DM, **Hersteller:** Microdeal LTD. 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL255JE, Telephone 0 04 47 26 / 6 80 20

Und dies ist der Herausforderer

COLOSSUS 4.0

Colossus 4.0 wurde bereits in der Ausgabe ASM Nummer 5 ausführlich besprochen. Für die neu hinzugekommenen Leser wiederhole ich an dieser Stelle noch einmal die wichtigsten Merkmale dieses Programmes. Unter den 8 Bit-Rechnern wird Colossus als das stärkste Programm überhaupt bezeichnet. Ob diese Aussage stimmt, welche übrigens nicht nur vom Hersteller stammt, konnte Colossus in unserem Schachturnier leider nie unter Beweis stellen. Der Zufall wollte es, daß der erste Gegner dieses Programmes gleich IBM heißt, also ein 16 Bit Rechner. Daß dadurch die Gewinnchancen auf ein Minimum reduziert werden, dürfte wohl jedem Leser klar sein.

Colossus zeigt seine Qualitäten nicht nur in der Spielstärke, sondern auch beim Komfort der Bedingung und Darstellungsart. Mir sind nur sehr wenige Programme bekannt, bei welchen sich so viele Parameter verändern lassen wie bei Colossus. Selbst etablierte Schachcomputer bieten oft weniger Komfort als dieses Meisterwerk. Obwohl die Anzahl der einzelnen Funktionen sicher beeindruckt, ist die Bedienung des Programmes relativ einfach gehalten. Lediglich die deutsche Anleitung ist etwas verwirrend aufgegliedert. Es existieren hier keine Tabelle oder eine übersichtliche Referenz der Befehle. So kann es passieren, daß man nach dem Befehl zum Seitenwechsel schon etwas länger suchen muß. Die Eingabe erfolgt wahlweise über Tastatur oder Cursortasten. Zur schnellen Eingabe, besonders für ungeübte Schachfreunde, eignet sich hier die Eingabe über Cursortasten vorzüglich. Etwas ungünstig wurde die Anzeige der Koordinateneingabe gewählt. Gibt man beispielsweise A2 ein, so erscheint dies erst nach dem Return auf dem Schirm. Die Darstellung des Spielfeldes ist ebenfalls auf zwei verschiedene Arten möglich: 2-D, 3-D Obwohl die 3-D Darstellung in den letzten Jahren immer mehr Freunde gefunden hat, läßt sie bei Colossus jedoch zu wünschen übrig. Einige Figuren lassen sich nur sehr schwer unterscheiden. Dieses Problem ist dadurch entstanden, daß zur Darstellung von Brett und Figuren nur zwei Farben verwendet wurden. Zum Glück gibt es noch die 2-D Darstellung, in der sich die Figuren wesentlich besser unterscheiden lassen.

Neben der grafischen Darstellung des Spielfeldes läßt sich jederzeit noch auf einen Textschirm umschalten. Dieser liefert Informationen über den augenblicklichen Spielstand, die eingegebenen Züge und die Bewertung des augenblicklich durchdachten Gegenzuges. Sogar ein Matt wird hier einige Züge vorher bekanntgegeben. Eine weitere Möglichkeit ist, komplette Spiele auf Diskette abzulegen, um sie gegebenenfalls später weiterzuführen oder zu analysieren. Funktionen wie Zugrücknahme, Zugvorlauf, Schachuhr u.v.m. sind bei Colossus standard. Auf der Diskette befinden sich übrigens eine ganze Anzahl berühmter Partien der Schachweltmeisterschaften. Wer Lust hat, kann sogar die Parameter, nach denen Colossus eine Stellung bewertet, verändern und so eine Partie nachspielen. Trotz dieser zahlreichen Features wurde die Spielstärke dieses Programmes nicht eingeschränkt, ganz im Gegenteil. Für mich war Colossus 4.0 wirklich ein in jeder Weise überzeugendes Programm mit vorbildlichen Eigenschaften.

Frank Brall

Programm: Colossus Chess 4.0 **System:** CPC464, Joyce, C64, C128, Atari, Spectrum/128, **Preis:** Kassette ca. 39 DM, Diskette ca. 59 DM, **Hersteller:** CDS, Silver House, Silver Street, Doncaster DN1 1HL, England, **Vertrieb:** Rushware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst



Das sechste Turnier:

MICRODEAL CHESS (IBM) COLOSSUS 4.0 (CPC464)

Ein 8-Bit-Computer wagt den Kampf!

„Hoffentlich nicht wieder so ein einseitiges Spiel, wie beim letzten Mal“ werden viele nach dieser Aufstellung denken. Ich gebe zu, auch ich hatte hier meine Bedenken. Nachdem GRANDMASTER beim letzten Turnier nach wenigen Zügen matt gesetzt wurde, fragte ich mich, ob es gerecht war, auch 16-Bit-Rechner in das Turnier miteinzubeziehen. Nun ist es jedenfalls „geschehen“, und das Los entschied, daß COLOSSUS gegen den IBM anzutreten hatte. Ich glaube, wenn unter den 8-Bit- Rechnern ein Programm eine Chance hat, dann ist es sicherlich COLOSSUS. Vor dem Beginn des Spieles standen die Wetten der Redaktion allerdings 11 zu 1 gegen COLOSSUS. Um für beide Gegner die gleichen Bedingungen zu schaffen, wählten wir bei MICRODEAL CHESS die Spielstufe 2, welches einer maximalen Bedenkzeit von 10 Sekunden entspricht und bei COLOSSUS die Turnierart 2 mit der gleichen Bedenkzeit.

Als schließlich der IBM das Spiel eröffnete, beobachteten wir gespannt die Reaktion des Schneiders. Als der IBM schon im dritten Zug begann, die ersten Figuren zu schlagen, schienen unsere Bedenken berechtigt. Doch der Schneider antwortete mit harten Gegenzügen. So gelang es dem Schneider immer wieder, die Waage ins Gleichgewicht zu bringen. Auch das erste Schach konnte im 8. Zug noch ohne Probleme zurückgeschlagen werden. Danach spielte der IBM auf Sicherheit und schützte seinen König durch eine Rochade. Schon im darauffolgenden Zug verloren beide Gegner die Dame durch Damentausch. Wir waren überrascht, wie tapfer sich COLOSSUS bisher gezeigt hatte. Ständig versuchte der IBM, mit taktischen Angriffen auf das Matt hinzuarbeiten, was zu einem weiterem Schach im 16. Zug führte. Trotz ständiger Angriffe gelang es Colossus immer wieder, sich aus der Gefahr zu befreien. Etwa ab dem 24. Zug begann der Schneider einen energischen Vorstoß mit den Bauern. Es ist kaum zu glauben, aber der Schneider schaffte es mit seinen Bauern, den Gegner in Bedrängnis zu bringen. Nun begann ein hartes Gefecht zwischen beiden Kontrahenten, wobei der Schneider seine beiden Läufer und der IBM seine beiden Springer verloren. Im 50. Zug beendeten die Rechner das Spiel durch Remis. Wir konnten es noch gar nicht so recht glauben, aber der kleine 8-Bit-Rechner hatte es geschafft, sich zu behaupten. Die Remis-Entscheidung beruht auf der internationalen Regel, welche besagt, daß nach dreifacher Wiederholung der Position 50 deshalb mit Unentschieden beendet wird, weil keine Seite über ausreichend Material verfügt, um den Gegner schachmatt zu stellen. Der IBM war in dieser Stellung im Besitz von König, 2 Läufern, 5 Bauern. Der Schneider besaß König, 2 Springer und 5 Bauern.

Auch im Rückspiel sah das Ergebnis sehr ähnlich aus. Auch hier kam es wieder zum Remis. Um nun endlich einen Champion für diese Ausgabe zu ermitteln, wiederholte ich das Spiel noch einmal mit anderen Bedingungen. Diesmal stand jedem Rechner eine maximale Bedenkzeit von 2 Sekunden zur Verfügung. Damit wurde das Entscheidungsspiel stark verkürzt. Wie in den vorangegangenen Spielen konnte sich der Schneider auch hier sehr gut halten. Nachdem beide Gegner im 9. Zug die Rochade ausführten, erfolgte ein erbarmungsloser Schlagabtausch. Im 41. Zug beendetete der Schneider das Spiel endlich mit einem Schachmatt. Das Unglaubliche war geschehen, ein 8-Bit-Rechner schlägt einen großen 16-Bit-Personal Computer. Da dieser Kampf so spannend war, veröffentlichen wir diesmal ein Remis- sowie das Endspiel.

Frank Brall

Unser neuer Champion:

COLOSSUS CHESS 4.0

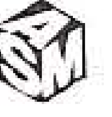
Und natürlich sollen Sie auch diesmal nicht auf die komplette Zugfolge zum Nachspielen der Partie verzichten:

Das Remis-Spiel

IBM	CPC	IBM	CPC
B E2-E4	B E7-E6	L G5-F4	B G7-G5
B D2-D4	B D7-D5	L F4-G3	B H5-H4
B E4XD5	B E6XD5	L G3-F2	B B7-B6
L F1-D3	S B8-C6	B A2-A4	S E8-G7
B C2-C3	S G8-F6	B G2-G3	B H4-G3
S G1-F3	L F8-D6	B H2XG3	K C7-D7
D D1-E2+	D D8-E7	B G3-G4	K D7-E6
K O-O	D E7XE2	L F2-G3	S C6-E7
L D3XE2	L C8-F5	B B2-B3	B F6-F5
S F3-H4	L F5-E4	K E3-D2	B F5-F4
S B1-D2	K O-O-O	L G3-F2	K E6-F6
S D2XE4	S F6XE4	B B3-B4	S G7-E6
S H4-F5	T H8-G8	B B4XA5	B B6XA5
L C1-E3	T D8-E8	L D3-B5	S E7-C8
B F2-F3	S E4-F6	K D2-D3	S C8-B6
S F5XD6+	B C7XD6	L B5-C6	S E6-D8
K G1-F2	T E8-E6	L C6-E8	S B6-C4
L E2-D3	K C8-B8	L E8-B5	S C4-B2+
T F1-E1	T G8-E8	K D3-D2	S B2-C4+
L E3-G5	T E6XE1	K D2-E2	S C4-B2
T A1XE1	B H7-H5	L B5-D7	K F6-E7
T E1XE8+	S F6XE8	L D7-B5	K E7-F6
L G5-F4	K B8-C7	L B5-E8	K F6-E7
K F2-E3	B A7-A5	L E8-B5	K E7-F6
L F4-G5	B F7-F6	REMIS	

Das Endspiel

CPC	IBM	CPC	IBM
B E2-E4	B C7-C5	S H4-F5	T H8-G8
S B1-C3	B E7-E5	B F2-F3	T D8-D7
B D2-D3	P B8-C6	T E1-E4	D D5-E6
S G1-F3	S G8-F6	S F5-H4	S C6-D4
L C1-E3	B D7-D5	D D1-E1	T G8-G5
S C3XD5	S F6XD5	B B3-B4	D E6-G8
B E4XD5	D D8XD5	D E1-C3	T G5-G3
L F1-E2	L C8-F5	D C3-C5	S D4XF3+
K O-O	K O-O-O	S H4XF3	T G3XF3
T F1-E1	L F8-E7	B A4-A5	T F3-G3
B A2-A4	K C8-B8	D C5-F2	T D7-D6
B B2-B3	B H7-H5	T E4-C4	T G3-G4
T A1-A2	L E7-F6	T C4-C5	K B8-A8
L E3-G5	L F6-G5	T C5-C7	B H5-H4
S F3-G5	B F7-F6	D F2-F3	T D6-D5
S G5-F3	D D5-F7	D F3-F6	T G4XG2+
T A2-B2	B G7-G5	K G1-F1	B H4-H3
B H2-H4	B G5XH4	D F6-F7	D G8XF7+
S F3XH4	L F5-E6	T C7-F7	T D5XD3
L E2-F3	L E6-D5	T F7-F8+	T D3-D8
L F3XD5	D F7XD5	T F8XD8	MATT



Denk(-)mal!

Strategie-, Denk- & Simulationsspiele

★ Angriff auf Tobruk

Programm: Tobruk, **System:** Schneider, **Preis:** 35,- DM (Kass.), 55,- DM (Disc.), **Hersteller:** PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, England.

Wir befinden uns in der Gegend von Cyrenaica in Lybien, in der Nähe der ägyptischen Grenze. Hier sind mehrere deutsche, italienische, britische und südafrikanische Truppen stationiert. Auch die erste freie französische Brigade befindet sich unter den „Teilnehmern des Krieges". Während des Nordafrikanischen Krieges gab es eine heiße Schlacht nicht nur an der Front. 1941 wurde Tobruk von den Deutschen und den verbündeten Italienern gehalten (die sogenannte Axis-Force). Tobruk ist eine strategische wichtige Stadt und bildet das Tor vom Mittelmeer nach Afrika in die Wüste. Im November 1942 starteten die Engländer (zusammen mit verschiedenen Mitgliedern des Commonwealth) eine Offensive namens „Crusader" (dem einen oder anderen vielleicht bekannt) gegen die Axis-Force.

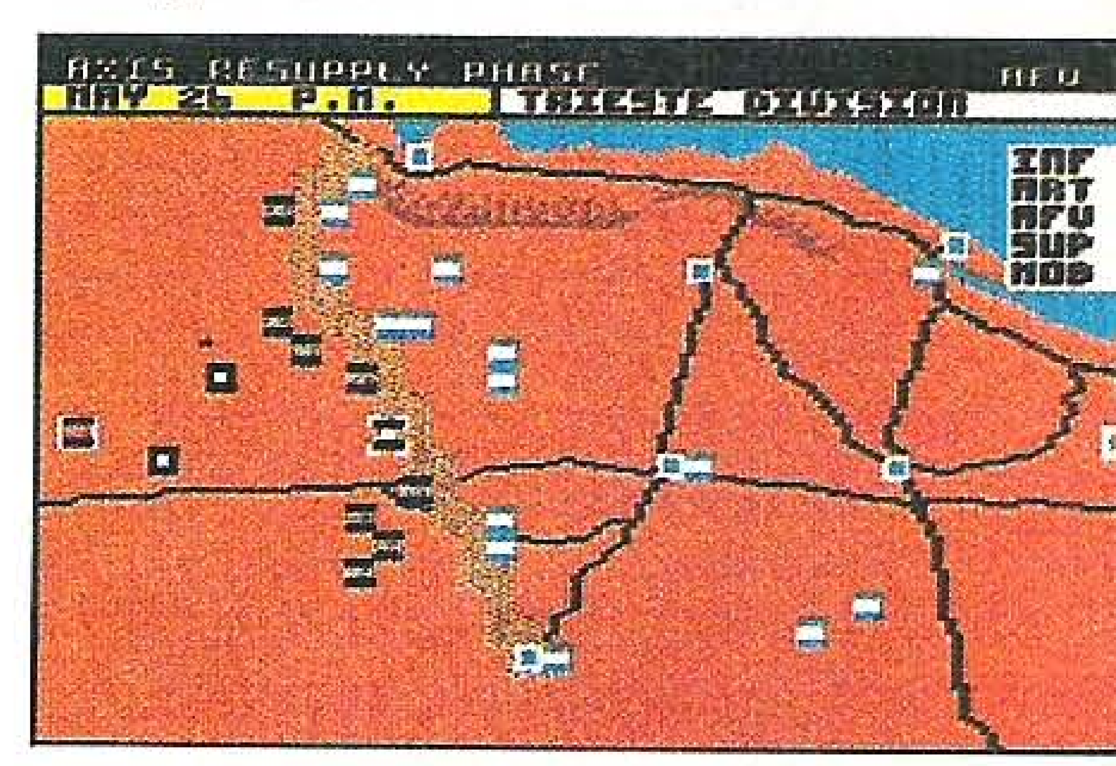
Diese wurden aus Tobruk immer weiter nach Westen vertrieben. Nachdem im Jahre 1942 zahlreiche Versuche, Tobruk wieder zu erobern, scheiterten, begann Rommel, die Gaza-Linie zu überschreiten. Am Anfang dieser Schlacht waren die Deutschen nicht sehr gut ausgerüstet, die Versorgungsverbindungen waren teilweise so schlecht, daß beispielsweise die 90. Division mit weniger als der Hälfte der Gesamtstärke in Kampf zog. Rommel verlangte von der russischen Front, um die ja auch gekämpft wurde, mehrere bewaffnete Divisionen. Nur so könne er die feindlichen Truppen in den Nahen Osten innerhalb weniger Monate verdrängen. Denn dort lagen wichtige Rohstoffe, wie zum Beispiel Öl, welches sicherlich den Kriegsverlauf entscheidend beeinflussen könne. Doch dies erkannten auch die Alliierten, und sie bauten ein gut funktionierendes Versorgungsnetz auf. So waren sie imstande, Rommels Angriffe erfolgreich abzuwehren.

Nun entschied Rommel, selbst eine Offensive zu starten – und zwar zuerst gegen Italien! Der Angriff begann am 26. Mai 1942, als die 4. italienische Infanterie zerschlagen wurde. Mehrere kleinere, aber harte Kämpfe folgten; zahlreiche Tote, Verwundete und Gefangene forderte dieser harte Krieg, bis endlich in den frühen Morgenstunden des 21. Juni Tobruk fiel.

Diesen dramatischen Krieg können Sie nun zu Hause auf Ihrem Computer nachvollziehen. In dem Strategie-/Simulationsspiel **TOBRUK** vom englischen „Kriegsprogramm-Spezialisten„ **PSS** ist die Handlung genauestens an die Tatsachen angelehnt. Wie bei allen typischen PSS-Kriegsspielen sind neben den strategischen Plänen und Karten auch Action-Sequenzen enthalten, die beispielsweise den Ausgang eines Panzerangriffs entscheiden. Diese Action-Sequenzen erinnern doch etwas an Desert Fox, doch generell halte ich es für eine gute Idee, die Strategie mit Action zu verbinden. In diesen Action-Einlagen steuern Sie einen Panzer, je nach Ausstattung sind Bomben oder Maschinengewehre vorhanden. Letzteres ist schwer zu handhaben, somit ist die Trefferquote recht gering (darüberhinaus müssen die Ziele mehrmals getroffen werden).

Sehr interessant ist die Option für zwei Spieler. Diese erfolgt jedoch nicht etwa auf **einem** Schneider, sondern es werden zwei von diesen Computern über den Joystickport miteinander verbunden. So macht das Spielen erst richtig Spaß!

Fans von Kriegsspielen oder Simulationen werden an Tobruk Gefallen finden. Für Einsteiger in diese Programmsparte ist es meiner Meinung nach etwas zu komplex - aber es ist noch kein Hauptmann vom Himmel gefallen...



Einziges Manko dieses Programms: Es kann nur von Schneider-Usern gespielt werden (bei einer eventuellen Spectrum-Version könnten die Speccies über „Network" miteinander verbunden werden).

Stefan Swiergiel

Grafik	9
Handhabung	9
Technik/Strategie	9
Spielwert	9

★ Royal Flush

Programm: Las Vegas Video Poker, **System:** C-64/128, Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic GmbH, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, **Vertrieb:** Micro Händler, Malmedeyerstr., 4050 Mönchengladbach

Neben den zahlreichen Strip-Poker-Spielen gibt es auch noch ein „normales" Poker-Spiel. **Las Vegas Video Poker** von **Mastertronic** ist eine gelunge Simulation der berühmten Poker-Automaten in Las Vegas.

Zuerst muß der Automat mit Münzen gefüttert werden, dann beginnt das spannende Spiel. Man bekommt fünf Karten auf den Tisch gelegt, nach genauem (!) Betrachten der Karten können noch einmal neue Karten angefordert werden. Ein gutes Blatt wird dann automatisch ausgezahlt. Der Gewinn richtet sich dabei nach der Anzahl der eingeworfenen Münzen (max. fünf) und nach dem entsprechenden Kartenblatt (ein Straight bringt weniger Gewinn als ein Full House). Erfreulich ist, daß jegliche Kartenkombination erkannt wird. Von einem Doppelpärchen über einen Full House bis hin zum Royal Flush ist alles möglich. Die wichtigsten Kartenkombinationen sind in der kurzen Anleitung noch einmal grafisch dargestellt. Zwar läßt die grafische Gestaltung der Karten zu wünschen übrig, doch dafür gibt es einen schnellen Spielablauf. Dieses Poker-Spiel ist eine Simulation für Leute, die gerne Karten spielen und auf die Strip-Grafik verzichten können.

ss

Grafik	7
Handhabung	9
Technik/Strategie	7
Spielwert	8

★ Utopie? Menschen für Atom-Energie?

Programm: Nuclear Embargo, **System:** Commodore 64, **Preis:** 40 Mark (Kass)/50 Mark (Disc), **Hersteller:** Eurogold, an der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.

NUCLEAR EMBARGO ist ein Spiel für die Phantasie. Ein Spiel der Kategorie „Strategie & Action". Der Spieler ist bereits vor Spielbeginn gefordert, sich erst einmal in das Geschehen einzufinden. **EUROGOLD** hat das hervorragende Programm „entworfen", und ich habe es für Sie getestet.

Die Zukunftsgeschichte setzt im 21. Jahrhundert ein. Die Ölvorkommen auf der Erde sind zur Neige gegangen. Das Uran 235 wird zum lebensnotwendigen Rohstoff. Aber auch die neue Energiequelle wird auf der Erde bald sehr knapp. So gelangt man zu einem außerirdischen Abkommen, da auf den Saturn-Monden ungeheuere Mengen dieser kostbaren Substanz vorhanden sind.



Das Wirtschaftsabkommen mit dem Diktator „Rayol I." beinhaltet folgendes: Der Diktator erhält das Know-How zum Bau von Atomkraftwerken. Dafür verpflichtet sich der Saturn, bis zum nächsten Jahrtausend das notwendige Uran zu liefern. Doch viele Jahrhunderte später entstehen durch den Generationswechsel neue Probleme: Der neue Herrscher „Rayol IV." – auch Rayol der Perverse genannt – hat das Faible, sich einen Zoo aus Erdenmenschen aller Rassen anzulegen. Seine Forderung: Für jede Uranlieferung 1000 Erdenbewohner!

Natürlich kritisiert die UPO (United Planets Organisation) dieses Vorgehen auf das äußerste. Der Diktator stört sich jedoch nicht daran und verhängt ein Embargo über Uranlieferungen, da die Erde sein „Hobby" nicht fördern kann. Der Krisenstab der UPO beschließt, sich das Uran in einer Nacht- und Nebel-Aktion zu holen.

Hier kommt mein großer Auftritt. Als bester Testpilot bin ich dazu auserwählt worden, diese heikle Aufgabe zu übernehmen. Mit neun Robotern an meiner Seite, welche für diese Mission ausgebildet wurden, gilt es nun, den Auftrag zur Zufriedenheit auszuführen. Auf geht's!

Zunächst überblicke ich die Sternenkarte und suche mir den Stern aus, den ich als ersten anfliegen werde. Zack – schon bin ich da! Jetzt gilt es, die nuklearen Vorkommen auf dem Mond zu finden. Ein Druck auf die F3-Taste, und ich überblicke den Mond. Am linken unteren Rand tauch mein „X-Ray-Detektor" auf, der mir signalisiert, wo ich das Uran finde, bzw., wie nah ich an einer Quelle dran bin. Bei der eifrigen Suche mache ich auch Bekanntschaft mit der ersten Tücke: Ein Satellit durchquert meinen Bildschirm, und eine Verteidigungsbasis öffnet ihre Pforten. Sofort wird das Feuer auf mich eröffnet. Entweder ich verschwinde jetzt so schnell wie möglich, oder ich zerstöre die Basis, indem ich die vier roten Punkte abschieße. Die Spielerfahrung lehrte mich, besser zu flüchten, als mich auf einen energieraubenden Kampf mit der Basis einzulassen, der mir eh keine Punkte einbringt. Zumal die Gefahr besteht, eine friedliche Basis zu treffen...

Nach glorreicher Flucht habe ich nun endlich eine Quelle gefunden. Sobald ich direkt über ihr bin, ertönt ein Piepston. Ich schalte um auf den Transporterraum: Taste F5. Roboter 1 wird zum Einsatz gebeten. Ich befördere ihn auf die Beam-Fläche, und dann wird gebeamt, was das Zeug hält. Auch hier können Probleme auftauchen: z.B. Überhitzen des Transporters! Endlich auf dem Mond angelangt, kommt Roboter 1 voll zum Einsatz. Seine Aufgabe ist es, die Container mit der Aufschrift „U 235" zu finden und zu entleeren.

Doch schon warten neue Schwierigkeiten auf mich und meinen Roboter. Auf dem Weg, die Tonne zu finden, jagt ein Flakroboter hinter meinem Gehilfen her und beschießt ihn. Meine Unachtsamkeit bringt den ersten Verlust. Macht nichts: Gleich Roboter 2 runter! Natürlich lernt man dazu. Der nächste Versuch, mich abzuschießen, mißlingt, da ich im entscheidenden Moment einen Schutzschirm um meinen Roboter aufbaue.

Die Freude über den abgewehrten Angriff hat leider keine lange Dauer: Ein Müllabfuhr-Satellit ergreift Roboter 2 und beseitigt ihn kurzerhand. Der Satellit reagiert auf alle unbeweglichen Objekte.

Nicht verzagen – Roboter 3 zum Einsatz bringen. Nach entleerter Energietonne holen wir unseren Roboter 3 schnellstens zurück an Bord: Taste F7.

Soweit, so gut! Die Story nimmt ihren Lauf und erlegt mir weitere Schwierigkeiten auf. Alles kein Problem; reine Übungssache! Allerdings darf man nie unvorsichtig werden, da überall Gefahren lauern, und die können einem zum Verhängnis werden.

Insgesamt gesehen kann man das Spiel von EUROGOLD nur als gelungen bezeichnen. Vor allem ist NUCLEAR EMBARGO kein Spiel, das irgendwann langweilig wird. Es dauert natürlich seine Zeit, bis man alle Tricks „beherrscht, doch selbst dann noch ist höchste Konzentration gefordert. Und ist man einmal in eine heikle Situation geraten, so muß man auch damit fertig werden. Die Flucht allein, sofern sie möglich ist, nützt mir nichts. Der Mond wird zerstört und bringt mir keine Punkte mehr ein. Selbst die Vorgeschichte lohnt es sich zu lesen, da sie einem genau das richtige Feeling verpaßt. Aber nicht nur die Spielidee ist hervorragend, sondern auch die Umsetzung ist prima gelungen. Neben vielen technischen Anzeigen vermitteln die Bildvariationen einem das Gefühl, wirklich dabei zu sein. Aus der Spielidee und der Grafik ist es nicht schwer abzuleiten, daß die Spielmotivation dementsprechend groß ist. Es wird einem alles an spielerischem Können abverlangt. Immer wieder muß man bei aktiven, wie auch passiven Tätigkeiten mit der Verantwortung fertig werden und genau das Richtige entscheiden. Als Resumeé bleibt nur eins: Einfach klasse! *Thomas Brandt*

Grafik	**9**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**10**

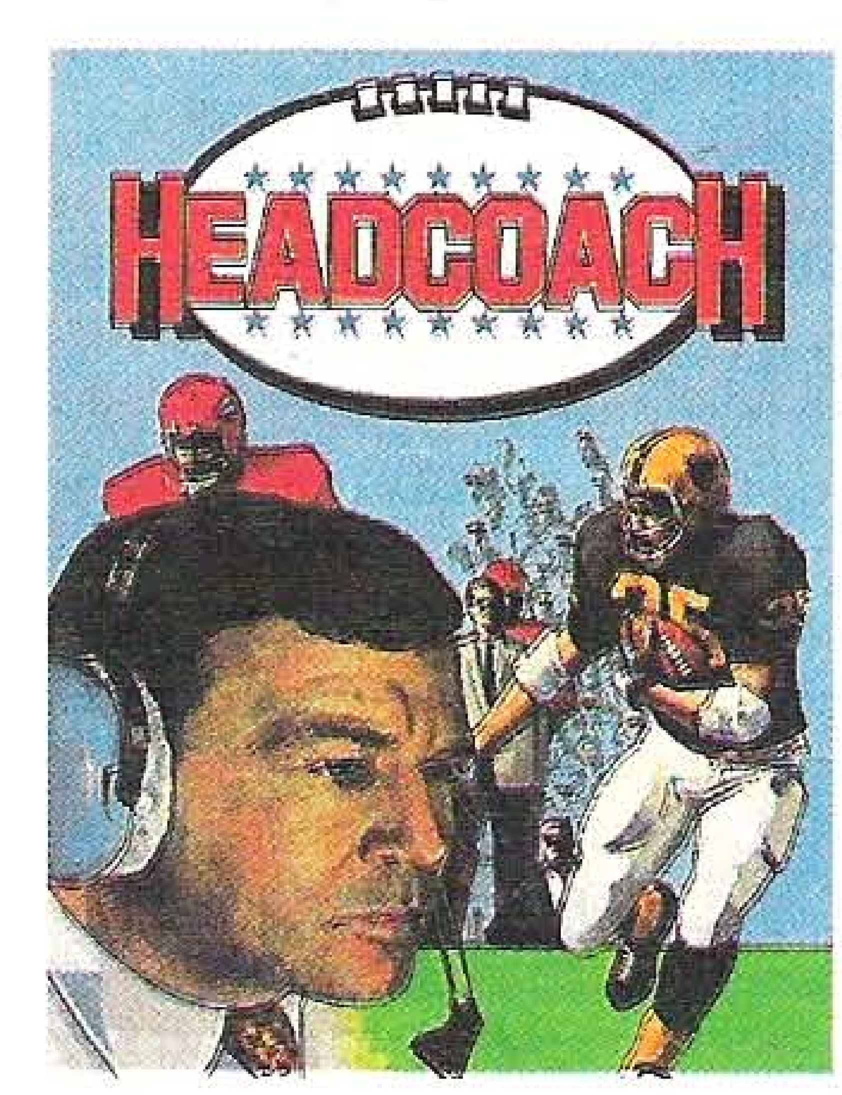
★ Die perfekte Simulation

Programm: Headcoach, **System:** Spectrum 48/128, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Addictive Games, 10 Albert Road, Bournemouth, Dorset BH1 1BZ. Tel: (0044202)29 64 04.

Für reichlich Schlagzeilen sorgt ein echter Evergreen schon seit einigen Jahren. Gemeint ist der „Football Manager", der wahrscheinlich in jeder Software-Sammlung zu finden ist. Nun hat **ADDICTIVE GAMES** ein neues Experiment gewagt: Man versucht mit **HEADCOACH** in die Fußstapfen des legendären Fußball-Programms zu treten. Der Starschuß fällt – wie schon beim Football Manager – auf dem Spectrum. Doch: Bei HEADCOACH ist der „American Football" ins Auge gefaßt worden.
Bleibt zu hoffen, daß auch

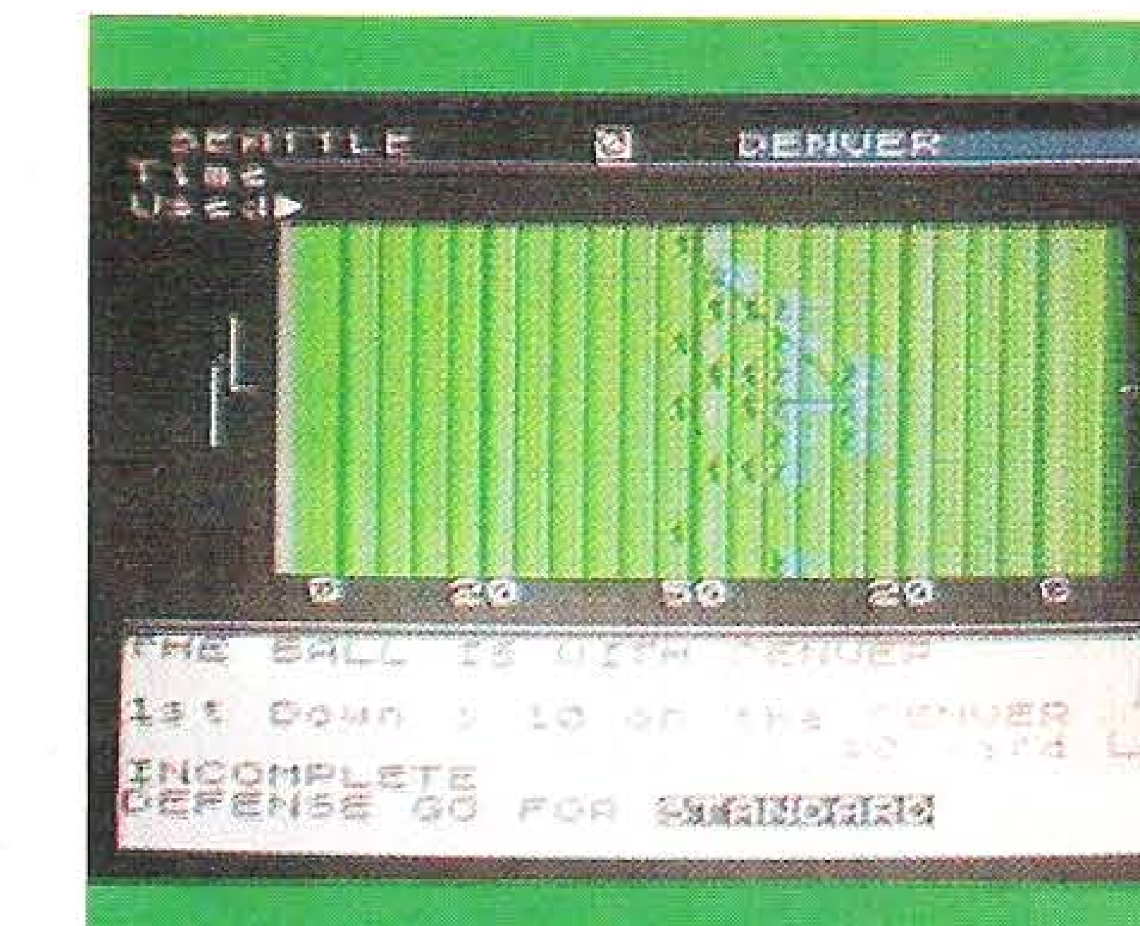


europäische Software-Freunde sich für eine (fast) rein U.S.-amerikanische Sportart begeistern werden! Wer die Regeln nicht genau kennt, der wird bei HEADCOACH schnell zum Experten. Der Aufbau ist ähnlich dem des „Fußball-Spieles": Sie sind der Trainer (Coach) einer Truppe nach Wahl. Sie entscheiden zunächst, in welcher Gruppe Sie spielen möchten (beim Test hatte ich „Denver" gewählt. Irgendwie merkwürdig, was das Fernsehen....). Nun gut, als nächstes stellen Sie Ihr Team zusammen. Dabei ist es wichtig, die Offensive, die Abwehr und einen „Spezial-Kicker" auszuwählen und zu versuchen, eine „Homogenität" in diesen Bereichen anzustreben. Im Test hatte ich vor lauter Euphorie total vergessen, mein „Mittelfeld" (dieser banale Ausdruck sei mir gestattet) zu besetzen.



Nach dieser „taktischen Glanzleistung" war mein Team aufgeschmissen. Da nützten auch alle Verzweiflungsversuche nichts mehr, den Ball von der Grundlinie aus zu kicken, einen Pass des Gegners zu verhindern oder meine geplagten Cracks die Linie lang zu schicken. Das Ergebnis meines ersten Punktspiels war katastrophal: 33:0 gegen mich! Armes Denver, das war natürlich vorläufig der letzte Platz.

Der „Headcoach" ist für europäische Augen sicherlich etwas komplizierter als der „Football Manager". Es macht aber (wiederum) enormen Spaß, sich als verantwortlicher Trainer um den Erfolg Ihrer ganz persönlichen Mannschaft „zu kümmern". HEADCOACH kann sich zu einem Renner entwickeln, wenn man das ausführliche Handbuch genauestens studiert. Sind die Regeln klar – und das wird nach einer gewissen Einar-



beitungszeit garantiert –, kommt es dann zur Action-Sequenz. Diese ist dann – im Gegensatz zu „Football Manager" – beeinflußbar. Die Grafik in dieser Sequenz ist zwar etwas popelig, der Überblick über's Spielgeschehen bleibt jedoch gewahrt. Man kann ADDICTIVE nur viel Erfolg wünschen. Man hat ihn verdient!

Manfred Kleimann

Die Bewertung

Grafik	**(unbedeutend)**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**9**

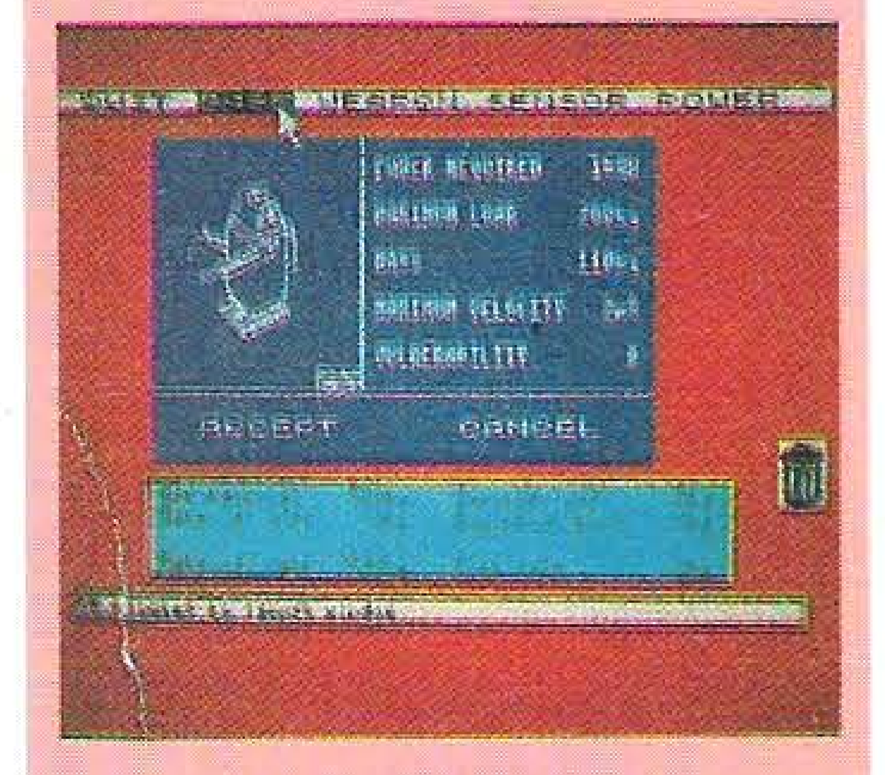
★ 60 Minuten

Programm: Mission Omega, **System:** Schneider, Spectrum, C-64, **Preis:** 35,- DM (Kass.), 45,- DM (Disk.), **Hersteller:** Mind Games, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, England.
Captain Allen ist ein brillanter Starship-Kapitän. Sein Schiff, die „Windwraith", ist ein Minenschiff und vor knapp drei Wochen einer Katastrophe entgangen. Nur der Mut und die Erfahrung von Allen rettete das Schiff mit seiner Crew. Nun steuert die Windwraith auf den Heimatplaneten Erde zu.
Zur gleichen Zeit bewegt sich ein kleiner Planet, nicht größer als unser Mond, mit 99,9 % der Lichtgeschwindigkeit auf die Erde zu, worauf die Menschen mit Panik reagieren. Die U.N. hält eine Notstandssitzung ab. Das Objekt, Codename „Omega", befindet sich nun auf gleicher Höhe mit dem Mond und ist merkwürdigerweise zum Stillstand ge-



kommen. Nachdem jeglicher Versuch, Kontakt mit dem Objekt aufzunehmen, gescheitert ist, entscheiden sich die U.N.-Mitglieder, Omega zu zerstören. Doch vorher soll der Planet noch untersucht werden. Es bleibt für dieses Unternehmen jedoch nur noch eine Stunde Zeit! Da sich Captain Allen mit seiner Windwraith in der Nähe Omegas befindet, betraut man ihn mit der schwierigen Aufgabe.
Dies ist das Szenarium von **MISSION OMEGA**, einem Programm der Firma **MIND GAMES**, welches Strategie und Action miteinander verbindet. Nach dem Laden fällt zunächst die Ikonen-Steuerung auf. Erst einmal müssen mehrere Roboter zusammengebastelt werden. Dazu stehen verschiedene Antriebe, Waffen, Sensoren etc. zur Verfügung. Auch ein Name für den Robbie kann eingegeben wer-

den, wodurch die Kontrolle mehrerer Roboter erleichtert wird. Und dann geht's ab auf den seltsamen Planeten. Dort müssen vier Reak-



toren abgeschossen werden, um den Planeten zu deaktivieren. Doch natürlich ist es nicht so einfach, sich einen Weg zu diesen Reaktoren zu bahnen.
Interessant ist die Roboterprogrammierung (keine Sorge, Basic- oder Maschinensprachkenntnisse sind nicht erforderlich!). Hiermit kann der Kurs der Roboter gesteuert werden (man kann ihn im Kreis laufen lassen etc.). Programmiert wird mit einem Cursor-Feld. Aber auch auf „Handsteuerung" kann umgeschaltet werden. Die Grafik der Gänge ist zwar nicht besonders gelungen, dafür sind aber die grafischen Details des Roboters gut gemacht. Während des Spiels ertönt eine flotte Melodie, die aber, bedingt durch den „Plastik-Sound" des Schneider-Computers, nur über einen externen Verstärker gut zur Geltung kommt (erfreulicherweise läßt sich der Sound auch abstellen).
Mission Omega ist kein Spiel für „Baller-Freaks". Strategen und Plänezeichner dagegen werden mit dem Programm ihre Freude haben. Dennoch wage ich zu bezweifeln, daß das Programm auch hierzulande ähnlichen Erfolg haben wird wie in England.

Stefan Swiergiel

Grafik	**7**
Handhabung	**7**
Technik/Strategie	**6**
Motivation	**5**

★ Der US-Bürgerkrieg! Sie können mitmischen:

Die Brücke muß gehalten werden!

Programm: Johny Reb II, **System:** Spectrum, Schneider, Commodore 64/128, **Preis:** 39,– DM Kassette, 59,– DM Diskette, **Hersteller:** Lothlorien, Argus Press Software Group, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme (Adresse Game-Over-Seite)

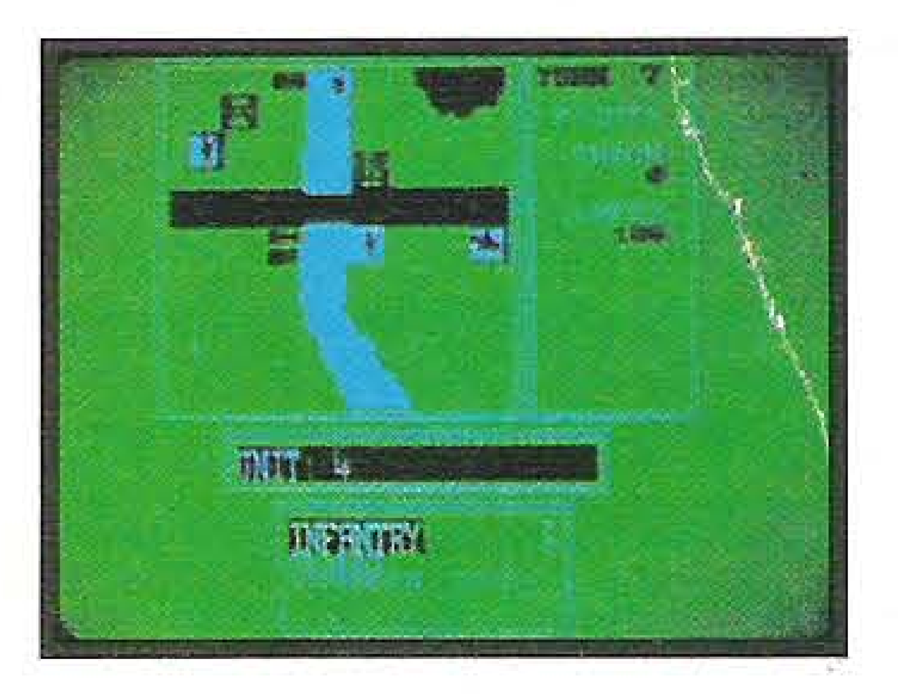
Wir schreiben Sonntag, den 21. Juli 1861. In Amerika brach der Bürgerkrieg zwischen den Nord- und Südstaaten aus. Und in diesem Kriegsgetümmel muß eine strategisch wichtige Brücke vor den Confederates verteidigt werden, bis die versprochene Unterstützung der Unions kommt. Eine nicht einfache Aufgabe, wie sich beim Spielen herausstellen wird!

Vor mehreren Jahren wurde Johny Reb veröffentlicht. Ein Strategiespiel, das nicht auffiel. Doch mit **Johny Reb II** von **Argus Press Software** dürfte sich das ändern – man kann es getrost als Hit unter den Kriegs-Strategie/Simulation-Spielen bezeichnen. Zunächst kann man wählen, ob zu zweit oder gegen den Computer gespielt werden soll. Es besteht auch die Möglichkeit, die Armee auszusuchen, d. h. man kann auch die Rolle der Confederates übernehmen.

Und nach der Wahl des Schwierigkeitsgrades, es gibt insgesamt drei, kann die Schlacht beginnen. Die Methode, den Soldaten die Befehle zu erteilen, ist hier sehr gut gelöst. Der Cursor wird einfach auf den entsprechenden Soldaten gesteuert, dann auf ein Icon gebracht, das die Tätigkeit darstellt: Bewegung, Schießen (abhängig von der Art der Waffe und Munition), Eingraben und andere Aktionsarten. Einfacher und schneller geht's nicht mehr. So können auch Personen spielen, die mit Simulations- bzw. Strategiespielen noch keine Erfahrung haben!

Weiterhin bietet Johny Reb II noch andere interessante Features:

1. kann die Landschaft verändert werden: Häuser, Zäune und Wände können gesetzt werden; 2. besteht



eine Option, in der die Anzahl, Stärke und Startpositionen der Feinde festgelegt werden können; 3. können die eigene Stärke, Waffen und Erfahrungen verändert und noch andere Zusatzfunktionen gewählt werden.

Nicht nur durch die relativ gute Grafik fällt Johny Reb II angenehm auf; es ist auch der flüssige und interessante Spielablauf, der dieses Programm auszeichnet!

Ich bin neugierig, wer bei Ihnen gewinnt – die Nord- oder die Südstaaten?

Stefan Swiergiel

Grafik	**8**
Handhabung	**9**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**10**

(„Compute Mit“ – die populäre deutsche Listing-Zeitschrift – bringt tolle Programme, Tips, Reviews und geballte Information monatlich für nur 3,80 DM! Ein Muß für alle C-64-, VC-20-, C-16-, CPC 464-, 664- und 6128-User! Schaut doch mal rein!)





Adventur

Zauber- und fehlerhaft

Programm: Magic Ball, **System:** Schneider, Atari ST, C-64, **Preis:** (Disk.) ca. 59 DM, **Hersteller:** Golden Games, Hannover, **Vertrieb:** Mikrohändler GmbH, Malmedeyerstr., 4050 Mönchengladbach

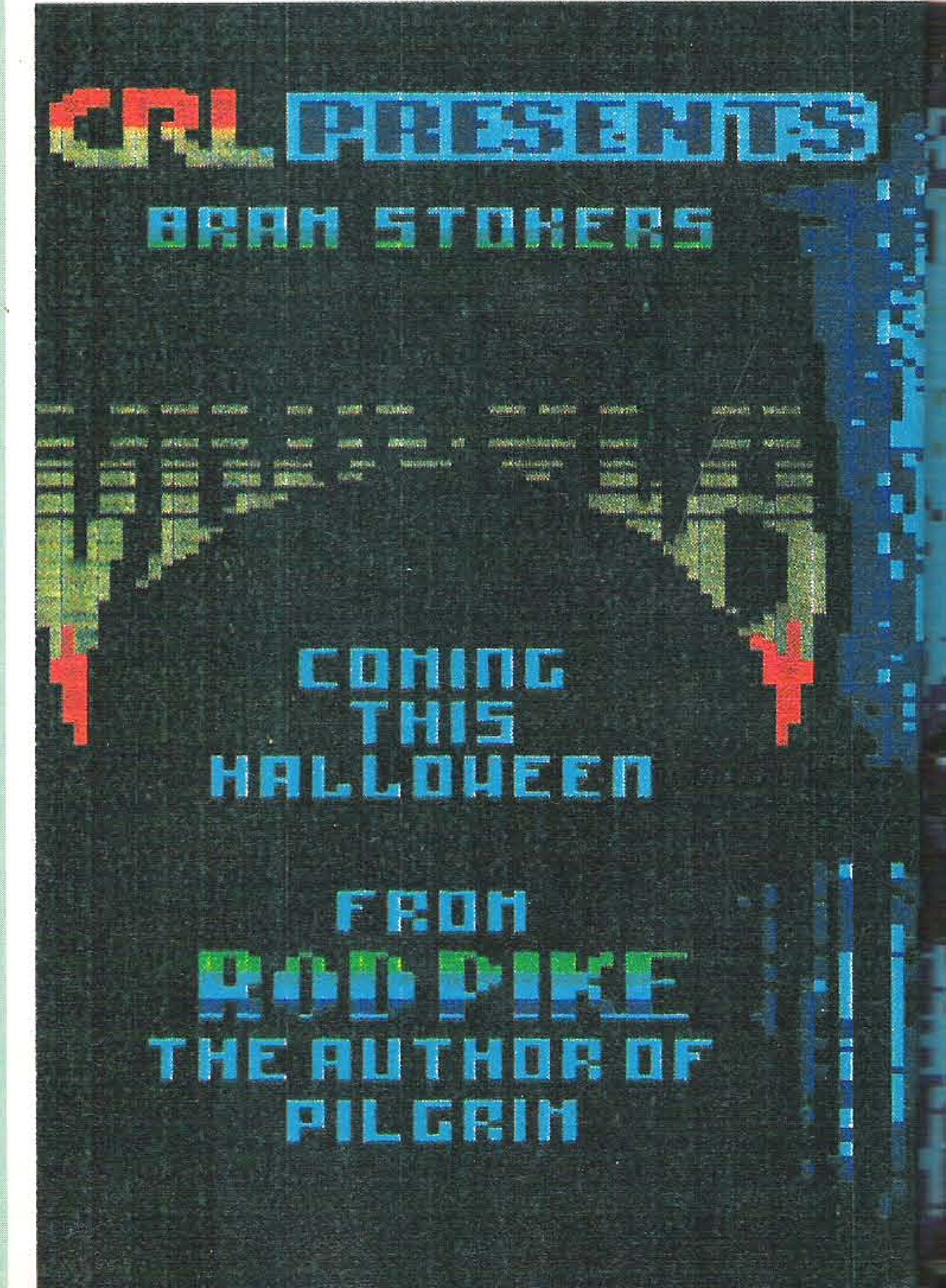
Im friedlichen Königreich von Arthur II herrscht Unruhe. Barbarenvölker dringen aus dem hohen Norden ein. Ganze Landstriche werden entvölkert. Auch die glorreichen Armeen des Königs können das Unheil nicht stoppen. Als alles hoffnungslos erscheint, hat der König einen Geistesblitz. Er erinnert sich an eine uralte Sage, nach der eine Zauberkugel existiert, die ihrem Besitzer zu göttlicher Macht verhelfen soll. Vor langer Zeit wurde sie von einem bösen Hofnarren gestohlen, der jetzt als Zauberer in einem Tal am Ende der Welt seinen Unfug damit treibt. Er tötet jeden Fremden, der ihm die Zauberkugel wegnehmen will. Da die Zauberkugel aber die einzige Rettung ist, das Königreich vor dem Untergang zu bewahren, läßt der König seinen tapfersten Krieger rufen. Der tapfere Krieger bin natürlich ich. Meine Aufgabe ist es, die Zauberkugel herbeizuschaffen und somit das Reich vor dem Untergang zu bewahren (alte Royalisten!).
Der beschwerliche Weg in das Tal des Hofnarren beginnt für mich im Schloß. Auf dem Weg finde ich zunächst einen Pfeil, eine Silbermünze und einen Schlüssel. Nachdem ich an einem Gasthaus vorbei marschiert bin, gelange ich an eine tiefe Schlucht, die für mich Umkehren bedeutet. Also bleibt mir nur der Weg in's Gasthaus, wo ich Tische, Theke und 3 Männer vorfinde. Nachdem ich es geschafft habe, an einem Tisch platzzunehmen, bestelle ich mir ein Bier und bezahle mit der Silbermünze. Als ich mich zu den drei netten Herren geselle, wollen die gleich auf meine Kosten einen trinken. Geht aber nicht, da ich kein Geld mehr habe. Alle Versuche, etwas aus Ihnen herauszulokken, mißlingen. Mein Geduldsfaden ist bei weitem überspannt. Ich verliere die Nerven und schieße auf sie. Der Erfolg: Ich bin tot! Ebenso ging es mir bei dem Versuch, die Schlucht zu durchqueren.
Schon nach kurzer Spieldauer bin ich völlig entnervt. Was ich auch frage, ich komme einfach nicht weiter, und die verfügbaren Wege lassen mir nur zwischen Schloß und Gaststätte die Wahl. Die häufigste Antwort, die man als Spieler erhält, ist, daß das Programm dieses und jenes Wort nicht kennt.
Neben dem schlechten Vokabular, das den Spieler, wie obiger Erfahrungsbericht zeigt, fast zur Verzweiflung treiben kann, weist das Programm noch einen sehr entscheidenden Fehler auf: Werden Wege nach Norden, Westen, Osten vorgegeben, und man geht trotzdem nach Süden, stürzt das Programm ab! Rien ne va plus! Ende der Vorstellung!
Neben der Beseitigung dieses eklatanten Fehlers wäre es wünschenswert, wenn zu dem Programm ein Hinweis über das Vokabular erhältlich wäre. Die Grafik unterbietet jedoch alles: Sie erscheint in der oberen linken Ecke, ganz klein.

Fazit: Schade! Das Cover verspricht mehr, als der Inhalt später halten kann. *fb*

Grafik	2
Story	5
Vokabular	4
Atmosphäre	3

● Nachts, wenn

Programm: Dracula, **System:** Spectrum, Schneider, C-64/128, **Preis:** Ca. 35,- DM, **Hersteller:** CRL Group, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.
Hier ist er: Der Exklusivbericht von **DRACULA**, einem Adventure, das erst Anfang November in England von **CRL** veröffentlicht wird! Das Programm ist so heiß, daß es bislang noch nicht einmal eine Presseinformation gibt; dennoch ist es uns gelungen, eine Vorab-Version aufzutreiben, um unseren Lesern schon einen Vorgeschmack auf Dracula zu geben.
Doch bevor Sie diesen Bericht weiterlesen, sollten Sie Ihre Fensterläden schließen, die Rolläden herablassen, das Licht ausschalten, eine Kerze anzünden (aber passen Sie auf, daß ihre ASM nicht Feuer fängt!) und die Türen fest verriegeln.
Totenstille. Die Ruhe wird durch das leise Schlagen der Kirchturmglocke unterbrochen... zehn-, elf-, zwölfmal schlägt das Uhrwerk. **Totenstille.** Von irgendwoher erklingt das schaurige Heulen eines Werwolfs. **Totenstille.** War da nicht eben ein Knarren zu hören? Ihre Kerze flackert kurz - ein leichter Lufthauch weht durch das Zimmer. Schritte auf dem Flur. Poch-Poch. Jemand klopft an die verschlossene Tür! **Totenstille.** Sollen Sie öffnen? „Schläfst Du schon?", fragt eine Stimme von außen. Es sind die Eltern, die gerade von einer Party zurückkommen. Sie atmen auf und öffnen die Tür...
So oder ähnlich könnte es auch Ihnen ergehen, wenn Sie Dracula spielen. Dieses Adventure besitzt leider nur Text, doch ist dieser sehr ausführlich, und es werden darüberhinaus sehr wichtige Hinweise gegeben. Für das Spiel sollte



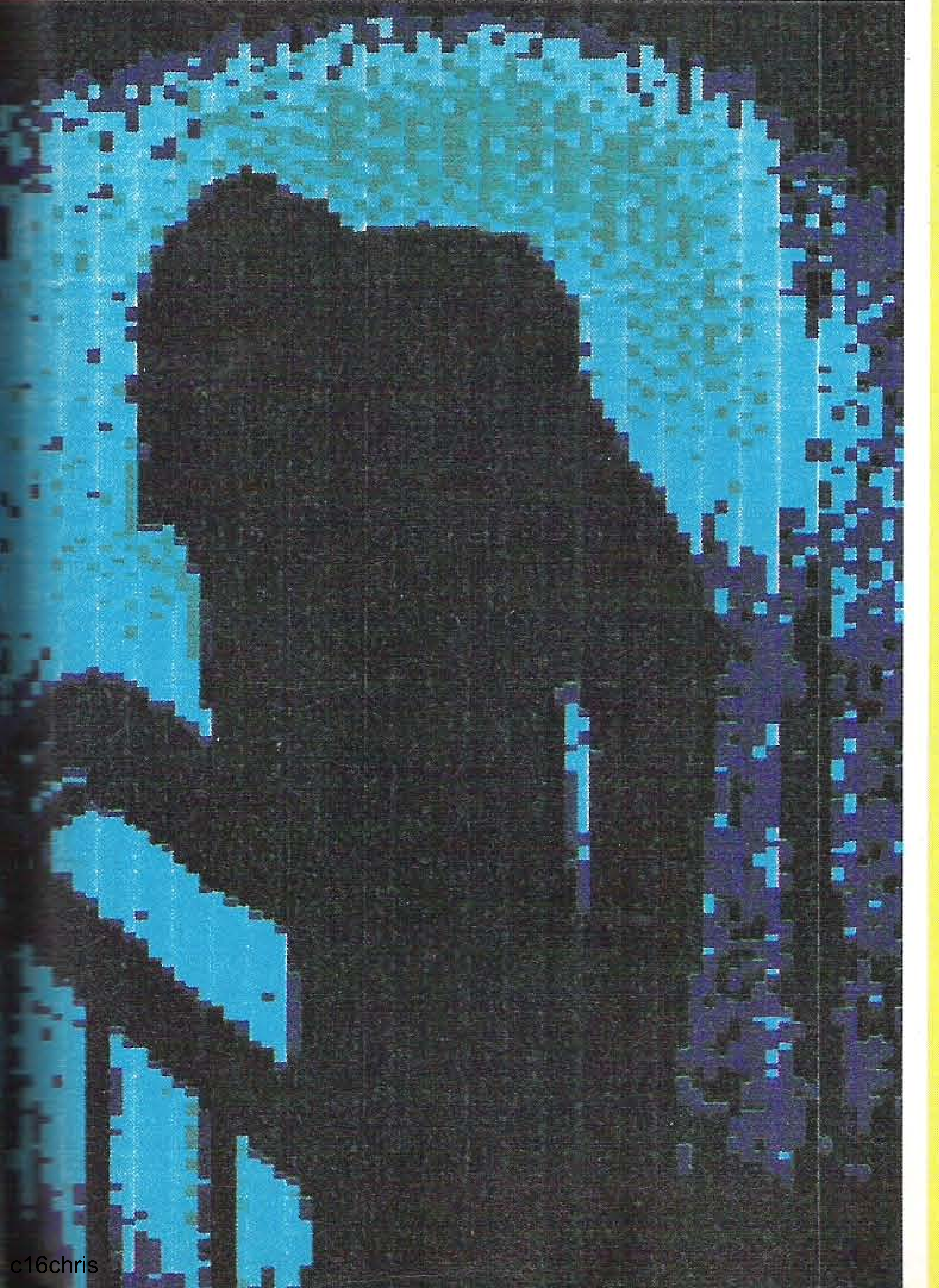
c16chris

Dracula kommt...

man sich etwas mehr Zeit nehmen, und das muß ja nicht unbedingt mitten in der Nacht sein (was aber in jedem Falle die Stimmung hebt).
Angefangen hat alles mit einer Europa-Reise. Nach einer anstrengenden Fahrt durch die Karpaten sehnen Sie sich nach einem warmen Bett. Die Kutsche hält vor dem Hotel „Zur Goldenen Krone", doch ein Buckliger versperrt Ihnen den Weg. Keine Sorge: Er will einfach nur Geld von Ihnen haben! Also bezahlen Sie ihn, vergessen Sie Ihr Gepäck nicht, und betreten Sie das Hotel! Und hier beginnt das Abenteuer. In der Rezeption liegt der Schlüssel für Ihr Zimmer schon bereit, doch gibt man Ihnen diesen nicht ohne weiteres. Im Speisesaal tummeln sich merkwürdige Gestalten, die Sie furchteinflößend anstarren. Sie fühlen sich nun nicht mehr ganz wohl in Ihrer Haut, doch eine Flucht aus dem Hotel ist jetzt nicht mehr möglich.
Spätestens jetzt sollten Sie sich mit Knoblauch und Cruzifixen eingedeckt haben, denn Dracula läßt nicht lange auf sich warten. **Eine Super-Atmosphäre!** Allerdings war der Wortschatz nicht so hoch, wie wir es erwartet hatten, doch sicher wird die endgültige Version noch erheblich leistungsfähiger sein. Zusammenfassend kann ich sagen, daß ich die Grafik bei diesem Spiel überhaupt nicht vermißt habe - wer den Text genau durchliest, kann sich mit ein wenig Fantasie auch ohne Grafik ein Bild von dem Geschehen machen.

Stefan Swiergiel

Grafik	--
Vokabular	8
Story	10
Atmosphäre	10





Nicht mehr ganz neu, aber immer noch gut:
Die Artemis-Story

Programm: Castle Blackstar, **Systeme:** Schneider CPC & Joyce und MSX (neu); Spectrum, C-64, Dragon, BBC (älter), **Preis:** für Joyce ca. 50 Mark; CPC ca. 24 Mark, **Hersteller:** CRL, London (Joyce) und CDS, Doncaster (der Rest), **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.

Ich kann mich noch gut daran erinnern, vor einem guten Jahr **CASTLE BLACKSTAR** von **CDS** auf dem C-64 & Spectrum gespielt zu haben. Damals konnte man mit einem „Text-only-Adventure" dieser Güte vollends zufrieden sein. Sicherlich ist dieses Adventure auch heute noch reizvoll! Es hat nichts von seiner „Aktualität" und „Frische" eingebüßt. Ich habe mir die Joyce-Version angeschaut, wofür die Londoner Firma **CRL** verantwortlich zeichnet.
Sie werden in ein „zeitloses" Szenario geführt, in dem ein altes, geheimnisumwittertes Schloß die große Rolle spielt. Ihe Aufgabe ist, den magischen „Orb" zu finden und ihn der rechtmäßigen Besitzerin, Lady Artemis, auszuhändigen. Die Story sprüht nicht gerade mit Esprit; „Tausend" andere Adventures haben in etwa einen ähnlichen Plot.
Aber: Wenn Sie erst einmal in CASTLE BLACKSTAR hineingeschnuppert haben, werden Sie alsbald feststellen, daß Sie von einer ganz besonderen Atmosphäre „gefangen" werden. Die gute, übersichtliche Textinformation und das „gute Vokabelwissen" des Programms machen das Spiel – trotz der fehlenden Graphik – zu einem „leichten" Adventure. Das „Überangebot" an Räumen in, unter und außerhalb des Schlosses sei hier nur mit einem flüchtigen Blicke gestreift. Viel höher einzuschätzen sind die bisweilen nicht gerade einfachen Rätsel, die dem Spiel die richtige Würze geben.
Sie haben bei der Joyce-Version die Möglichkeit, RAM zu saven; eine „Einrichtung", die Sie des öfteren in Anspruch nehmen werden. Ferner können Sie das Adventure auch anhalten (FREEZE eintippen und mit UNFREEZE wieder auflösen!). So sind Sie in der Lage, Zeit zu schinden, wenn Ihnen ein Problem oder etwas Garstiges in die Quere kommt.
Die „garstigen" Vertreter sind: Der Drache (er möchte Sie gern ansengeln), viele Zwerge (mehr als „sieben"), die Hydra (mit ihren Köpfen) oder die hinterhältige Hexe auf ihrem Besen.
Bei diesem Adventure ist besonders zu beachten, daß man von Anfang an alles beobachtet und eines Blickes würdigt, was einem in Textform plastisch dargereicht wird! Viele Hinweise auf die Lösung erfahren Sie bereits zu Beginn von CASTLE BLACKSTAR! Ein klassisches Adventure, das auch auf dem Joyce seinen Weg machen wird!

Manfred Kleimann

Grafik	keine
Story	7
Vokabular	9
Atmosphäre	9

● Drei Aufgaben in einem Spiel: eine zauberhafte Barden-Geschichte!

Programm: The Bard's Tale, **System:** C-64/128, Apple II, **Preis:** (Diskette) 70 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, **Vertrieb:** Ariolasoft, Gütersloh.

Ja, Rollen-Spiele sind momentan „in". Das beweisen die derzeit erfolgreich im Umlauf befindlichen Programme und die große Nachfrage bei den Kunden! Viele dieser „Fantasie-Rollenspiele" sind eben auch in die „Fantasy-Welt" verlegt worden. Dort läßt es sich noch so herrlich träumen. In diese „Welt" können Sie nun eindringen und selbst in einer farbenprächtigen Umgebung mitwirken. Das vorliegende Programm, welches ich in den C-64 geladen hatte, heißt **THE BARD'S TALE** und stammt aus der „Cursor-Feder" von **ELECTRONIC ARTS.**

Kurz gesagt, THE BARD'S TALE birgt drei Aufgaben in sich, die es „in sich" haben! Die zentrale Aufgabe ist die, einen skrupellosen Magier, namens Mangar, zu finden, der die Stadt Skara Brae terrorisiert. Auf dem Weg dorthin werden Sie allerdings sehr viele Nüsse zu knacken haben und auf schlecht gelaunte Monster stoßen, die Ihnen das Leben schwer machen. Die nächste Aufgabe besteht darin, Charaktere zu „erschaffen", die für Sie auf dem langen und beschwerlichen Weg die „Drecksarbeit" erledigen. Diese „Hindernis-Beseitiger" sind sehr wichtig, um an's Ziel zu gelangen. Sie sind praktisch Ihre „zweite Persönlichkeit" (im Spiel natürlich!). Bedenken Sie aber, daß sich die Charakterzüge dieser Leute im Laufe des Spieles verändern. In BARD'S TALE geht's eben zu wie im richtigen Leben ... Diese „Kerle" wissen bald, wo's lang geht. Sie sammeln Reichtümer, erkennen die Möglichkeiten der Magie und machen sich Sorgen über ihr „frühes Ableben". Die letzte – und ebenso wichtige – Aufgabe ist, die Traumwelt von BARD'S TALE zu erforschen: Das Programm beinhaltet u.a. fast unzählige Orte, Rätsel und Merkwürdigkeiten, die den Spiel-Spaß fördern. So wird man sich des öfteren fragen, wie man in den Turm kommt, wie man das Schloß erforscht oder wo sich die legendären Katakomben von Skara Brae befinden.

THE BARD'S TALE ist das erste Kapitel, das im Buch der „TALES OF THE UNKNOWN" aufgeschlagen wird. Ich nehme also an, daß weitere Abenteuer folgen werden. Ich kann dies nur jetzt schon begrüßen! Das Programm ist derart komplex aufgebaut, daß es Stunden dauern würde, die einzelnen Features hier zu beschreiben. So gibt es Kampf-Kommandos (A für Angriff, F für Kampf oder R = RUN, um stiften zu gehen. Viele andere Kommandos, die das Spiel erleichtern und so richtig Schwung in die Kiste bringen sind z.B. C Zauberspruch; P Kampf innerhalb der Gruppe beginnen; B Barden-Lied anstimmen oder ? Straßen-Namen oder Tageszeit in Erfahrung bringen. Die Liste der wirklich „Tausend" Kommandos entnehmen Sie bitte dem ausführlichen, übersichtlichen, informativen deutschen Handbuch, welches allein schon die Note „10" verdient! Ganz wichtig ist natürlich die Art Ihrer „Fortbewegung". Die Tastaturbelegung weist folgende Möglichkeiten auf: I oder RETURN = ein Schritt vorwärts. J = ein Schritt nach links. L = ein Schritt nach rechts und K = Tür eintreten bei gleichzeitigem Schritt nach vorn.

So habe ich mich also in das Abenteuer des Barden gestürzt und mir seine Geschichte angehört. Zugegeben, ein wenig kompliziert war es schon, die ersten (richtigen) Schritte zu tun, um die Spur des bösen Magiers aufzunehmen. Nach einer gewissen Zeit hatte ich – dank des hervorragenden Handbuches – einen Riesen-Spaß in einer überaus farbenprächtigen und „logischen" Welt. Mit „logisch" möchte ich hervorheben, daß fast alles, was ich unternahm, lebensecht ausgeführt wurde. Sehr schön ist auch der sogenannte „View Modus" (anwählbar durch die Tasten 1 bis 6), der mir die Möglichkeit gab, meine „Zusatz-Charaktere" näher zu betrachten. Hier konnte ich mir die Burschen aussuchen und durch Drücken von E „standesgemäß" ausrüsten.

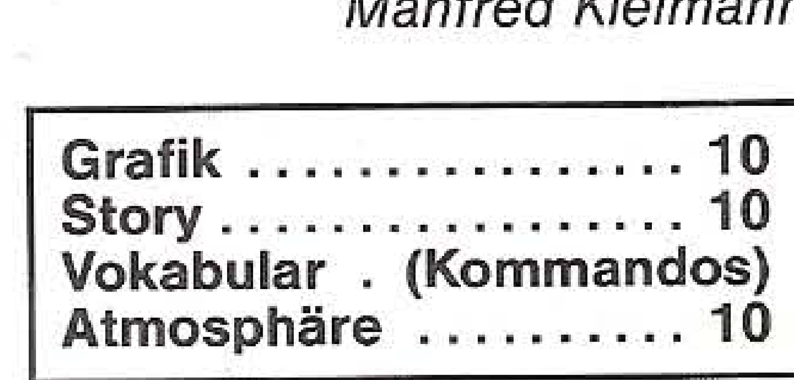


Also, machen auch Sie sich auf in eine Fantasie-Welt, die Sie für 70 Mark billig erwerben können. ARIOLASOFT hat so viele „Welten", daß sie sie sogar verkaufen (natürlich werden Sie hier und da Ihr BARD'S TALE auch bei anderen Händlern bzw. Kaufhäusern erwerben können!).

Das Spiel wird mit zwei Disketten geliefert: Die erste enthält die „Boot-" und die „Charakter-Abteilung", während die andere die „Dungeons" einlädt. A propos „Dungeons": Das erste betritt man durch die Taverne, die Wein ausschenkt. Begeben Sie sich also zur „Rakhir Street" und schauen sich mal genauer um!

Fazit eines langen „Dienst-Tages": THE BARD'S TALE zählt wohl zu den besten und intelligentesten Programmen, die ich bislang gesehen habe! Die „Macher" dieses Spiels werden sich sicher eine „goldene Nase" verdienen. Dafür haben sie aber auch ein wahres Kunstwerk geschaffen, an dem sicherlich viele ihre Freude haben werden! An diesem Programm stimmt einfach alles – vom Cover (mit Lagekarte!) über das Handbuch bis hin zum Disketten-Inhalt!

Manfred Kleimann



Grafik	**10**
Story	**10**
Vokabular	**(Kommandos)**
Atmosphäre	**10**

Wo ist das Siegel?

Programm: Das magische Siegel, **System:** Schneider, **Preis:** (Kass) 49 Mark/(Disc) 59 Mark, **Hersteller & Vertrieb:** Multisoft, Berrenrather Str. 354, 5000 Köln 41.

Es gibt nicht gerade viele Adventures in deutscher Sprache für den Schneider – von der Qualität einiger mal ganz abgesehen. Doch jetzt ist ein überaus interessantes TEXTADVENTURE auf den Markt gekommen, das sich **DAS MAGISCHE SIEGEL** nennt und von **MULTISOFT** stammt!

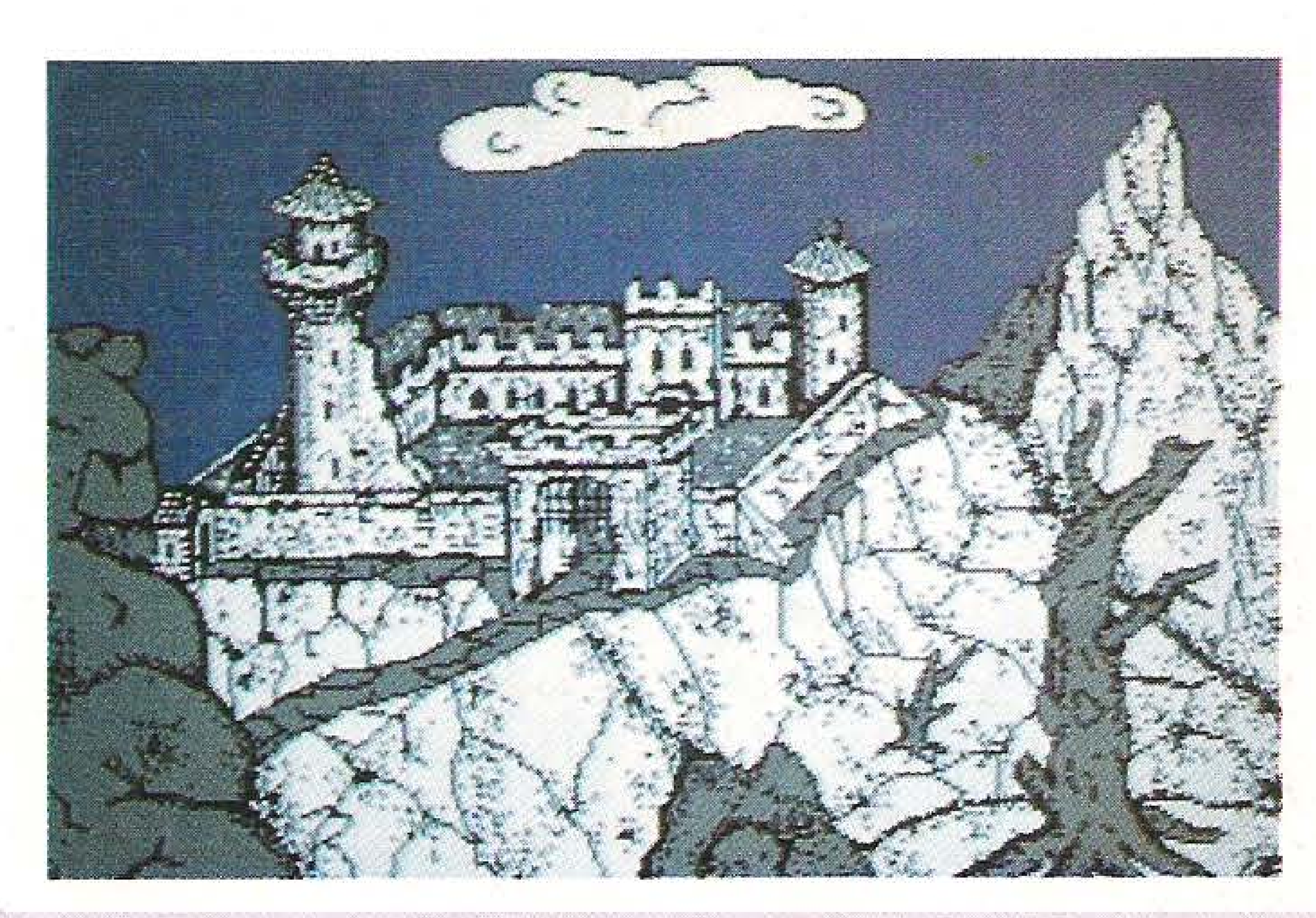


Zu Beginn rollt sich ein Pergament vor Ihnen auf. Es ist beschrieben und kündet in Runenschrift von der Tragödie eines einst mächtigen Herrschers. Man erfährt, daß Asfland der Gütige einst für sein weises Herrschen über seine stets glücklichen Untertanen von der Fee ein Geschenk erhielt: Es handelte sich um ein „magisches Siegel", welches dem König die Kraft verlieh, dem Bösen zu widerstehen.
Doch vor einiger Zeit bekriegte Urgonos, aus dem Reich der Schatten, das Land der Feen. Mit Hilfe von Szadomie, dem Fürsten der Dunkelheit, und dessen ihm ergebenen Kreaturen gelang es, das Siegel zu stehlen. Asfland wurde vertrieben; er zog sich in sein Domizil zurück. Seither herrscht im Lande die Bosheit, der Terror und Haß. Selbst die Burg des Königs verfiel zu einer unheimlichen Ruine.
Der Spieler hat nun die schwierige Aufgabe, das magische



Siegel zu finden und es dem rechtmäßigen Besitzer zurückzugeben. Man steht also zunächst vor der Burgruine und muß versuchen, dort einzudringen. Man muß sich allerdings vor den patroullierenden Wachen in acht nehmen. Besonders diejenigen Soldaten, die nicht mit gewöhnlichen Waffen beseitigt werden können, sind lebensbedrohend!
Der Wortschatz dieses Adventures ist durchaus als „gut" zu bezeichnen. Versteht das Programm eine Eingabe nicht, so antwortet es mit einem in geschwollener Sprache gehaltenen Spruch: *„Dunkel ist Deiner Rede Sinn!"* Alles in allem ist das Text-Only-Adventure gut gelungen. Es ist spannend und verliert nicht so schnell den Reiz. *fripp/Klaus Krebs*

Grafik	keine
Story	8
Vokabular	8
Atmosphäre	8



Bierdurst

Programm: The Beer Hunter, **System:** Schneider, Spektrum, **Preis:** ca. 25 DM, **Hersteller:** Global Software, England

Der Held in dem Adventure **The Beer Hunter** von **Global Software** hat ein ganz besonderes Problem: Er hat Durst, genauer gesagt Bierdurst. Und so befindet er sich denn auf der Suche nach einem Schluck des alkoholischen Getränks bzw. mehreren Litern. Obwohl in der ganzen Gegend eine Kneipe an der anderen klebt, sieht keine so aus, als ob sie Bier ausschenken würde. Diese leidvolle Erfahrung wird der Abenteurer auf der Suche nach Bier machen müssen. Und sooft er auch in Kellern stöbert oder auf den Kneipendächern hinter den Schornsteinen nachsieht - kein Bier.
Mit viel Spielwitz wartet dieses Adventure auf,das mit Hilfe des Graphic Adventure Creator (GAC) von **Incentive** geschrieben worden ist. Der Parcer akzeptiert auch ganze Sätze und eine ganze Reihe von Befehlen, läßt allerdings doch noch etwas zu wünschen übrig. Insgesamt ist Beer Hunter ein witziges, nicht allzu schweres Spiel, das seinen eigenen Reiz hat. *str*

Grafik	6
Vokabular	7
Story	8
Atmosphäre	9

Die Götter müssen verrückt sein

Programm: Leather Goddesses Of Phobos, **System:** C-64, Amiga, Atari ST, Schneider, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Infocom, USA, **Vertrieb:** Activision Deutschland GmbH, U.B. Infocom, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76

1936. In den vereinigten Staaten wurde der synthetische Stoff Nylon erfunden, Alf Landon wurde Präsident, Victor Hess hat den Nobel-Preis der Physik für das Erforschen kosmischer Strahlen erhalten, „Vom Winde verweht" wurde zum Bestseller, der spanische Bürgerkrieg brach aus und die ledernen Göttinnen von Phobos versuchten, die Erde anzugreifen und sie sich untertan zu machen.
An einem Tag im Jahre '36 in Upper Sandusky, Ohio. Sie befinden sich schon am frühen Morgen in Ihrer Stammtischkneipe. Sie merken langsam, daß Sie sich in Richtung Toilette bewegen sollten, denn zuviel Alkohol auf nüchternen Magen........ Doch da passiert es auch schon: Sie werden von den Dienern der Göttinnen nach Phobos entführt. Mit Müh und Not können Sie den Klauen der Göttinnen entkommen. Und nun beginnt eine merkwürdige, freche und sehr sehr lustige Reise durch das Solar-System, wo Sie mehrere Materialien einsammeln müssen, um die Göttinnen zu vertreiben.
Wow!--das ist die Story des brandneuen Adventures von **Infocom, Leather Goddesses of Phobos.** Doch wird der Spieler gleich am Anfang vorgewarnt: Dieses Adventure ist das unverschämteste und zugleich humorigste, was Infocom bislang konzipiert hat. Daß das Adventure nicht gerade für Kleinkinder geeignet ist, merkt man schon am Anfang, denn Texte und Kommentare handeln auch von Sex (um nicht zu sagen nur von.....). Dabei gibt es drei Level im Spiel: TAME hat eine „fast normale" Sprache und ist „völlig ungefährlich". SUGGESTIVE beinhaltet schon etwas mehr „Sex". Doch bleibt es hier noch in Grenzen (hier wird das gleiche behandelt, wie man's auch im Fernsehen sieht). Das Optimum (....) und zugleich unverschämteste Level ist LEWD. Dieses enthält am häufigsten die sieben Wörter von George Carlin (ein Programmautor). Die meisten Abenteurer werden dieses Level besonders lustig finden (wen wundert's?).
Leather Goddesses of Phobos ist wieder ein reines Textadventure, bietet aber hervorragendes Vokabular mit sehr gutem Verständnis. Sätze wie: „put the male rabbit and the female rabbit in the cage and got through the small door" sind kein Problem für den Parser. Das gute Vokabular schafft zusätzlich noch Atmosphäre. Besonders die Wörter COUNT, KISS, LIE, MARRY sollte man berücksichtigen, denn diese können sich später als nützlich erweisen.
Insgesamt ist LEATHER GODDESSES OF PHOBOS wieder ein Superadventure, wie man es von Infocom gewöhnt ist. Der Mangel an Grafik wird beim richtigen Spielen niemanden stören – die Atmosphäre ist durch den „anspruchsvollen" Text voll hergestellt. Also, don't panic and get up for the job.
Stefan Swiergiel

Grafik	–
Story	9
Vokabular	10
Atmosphäre	10

Agent des C.I.A.

Programm: Hacker 2, **System:** C-64, **Preis:** (Kass) 39 Mark/ (Disc) 59 Mark, **Hersteller:** Activision Deutschland, Hamburg.

Nach dem, von vielen Seiten gelobten, dennoch fragwürdigen, Hacker 1, wird nun **HAKKER 2** von **ACTIVISION** für den C-64 ganz groß angepriesen. Ob es nun wirklich die kleine Software-Sensation ist, wollte ich im Test für Sie herausfinden.
Zu Beginn erinnert man sich schnell an den Vorgänger: taucht doch das altbekannte „LOGON" wieder auf. Hier war ich sofort bis zum Äußersten gefordert: Nach qualvoller Suche fand ich schließlich die RETURN-Taste, und es ging im Eiltempo voran.
In dem nun ellenlangen Text werden meine Hacker-Qualitäten überprüft, nachdem verlautete, welch' verdammt wichtige Rolle man jetzt für den C.I.A. einnimmt. Die ersten Zahlenkombinationen sind für mich als „alter Hacker-Hase" natürlich kein Problem. Sollte man doch einmal daneben liegen – was soll's? –, dann probiert man es halt mit einer anderen Zahl. Auch die weiteren Anweisungen erfordern ähnliches Geschick von mir. Doch, dann tut sich offensichtlich etwas: Vor mir taucht zunächst ein merkwürdiges „Gerät" auf. Ich bekomme das Gefühl vermittelt, als säße ich in einem Kontrollraum. Auf dem „Kasten" erkenne ich vier Bildschirme, mit allen Schnickschnack-Effekten bestückt. Nach und nach verschwinden die „Sendeschluß-ähnlichen" Fernsehbilder von den Kontrollschirmen. Jetzt gewähren andere Einblick in das Gefahrengebiet. Hier ist man entweder live dabei oder kann sich eine Aufzeichnung ansehen. Die „MAZ" kann vor- und zurückgespult werden (sehr schön ist die Ansteuerung durch die Icons und der tolle grafische Effekt, der beim „schnellen Vor- oder Rücklauf" ins Programm genommen wurde: es sind „echte" Streifen auf dem Monitor zu sehen!).
Positiv ist auch hervorzuheben, daß hier die perfekte Simulation gelungen ist zu glauben, man befinde sich in einem echten Kontrollraum und beobachte alles auf Video!
Und genau hier beginnt eigentlich erst das „Hacking 2". Während man im Vorspiel lediglich die RETURN-Taste stark abgenutzt hat, steht nun unser Super-Held vor schier unlösbaren Aufgaben. Diese Aufgaben bestehen im Überleben und dem Auffinden der sogenannten „Doomsday Papers", die Sie als C.I.A.-Agent aus einem russischen Sicherheits-Trakt stehlen müssen.
Im Gegensatz zu HACKER 1, wo Sie sich in einem Daten-Netz eingeschmuggelt haben, sind Sie in der neuen HACKER-Version in einer vertrakten Situation: Sie sind Jäger und zugleich Gejagter. Doch: Sie müssen sich nicht in persona nach „Sibirien" begeben. Sie gelangen per Computer in die Schaltzentrale der Sowjets, um die für Reagan so wichtigen Papiere zu klauen.
Zusätzlich sind vom C.I.A. sogenannte „Mobile Remote Units (MRUs)" ins ferne Rußland entsendet worden. Mit den Robot-Panzer-ähnlichen Geräten können Sie so herrlich „infiltrieren". Nutzen Sie diese Chance, indem Sie diese Dinger von Raum zu Raum schikken. Sie werden Ihnen helfen, die Papiere zu finden!
Insgesamt erinnert HACKER 2 - THE DOOMSDAY PAPERS natürlich an den Namensvetter, der vor einem Jahr bei uns auf dem Markt war. Die Grafik jedoch ist stark verbessert, die „Story" (zumindest) etwas glaubwürdiger. Doch: Trotz der guten Aufmachung (excellentes Handbuch eingeschlossen!) bin ich des „Hackens" ein wenig müde! Auch, wenn dieses Strategie-Adventure mich nicht gerade vom Hocker reißt (vielleicht zu „eckig", zu steif, zu wissenschaftlich?), so muß ich jedoch zugeben, daß es wohl wieder so manchen Käufer finden wird. Mein Urteil: Es gehört zu den besseren Adventure-Programmen!

Thomas Brand/fripp



Grafik	10
Story	6
Spielidee	7
Spielmotivation	5

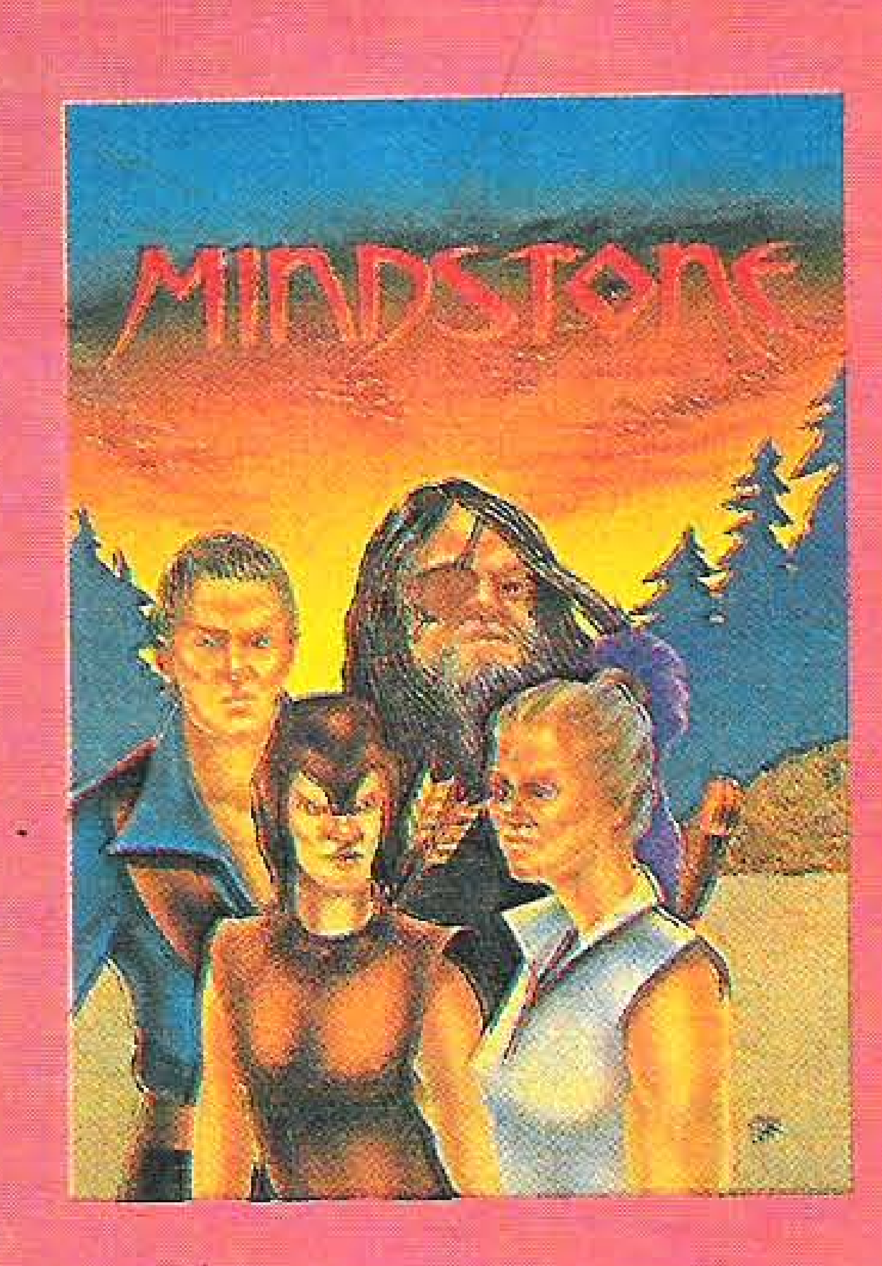
Auf der Suche nach dem Stein der Weisen

Programm: Mindstone, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** The Edge, 36-39 Southhampton Street, Covent Garden, London WC2E 7HE.

Das neue Adventure **Mindstone** von **The Edge** sollte wirklich nicht in der Ecke landen. Das ist der Eindruck den dieses gut animierte Grafik-Adventure auf den Freund dieser Spiele-Gattung machen wird.

Sie sind natürlich der Prinz in diesem Abenteuer (wer sonst?) und müssen ihn finden, den „Stein der Weisen", von dem „einige behaupten, er sei ein Teil der Ursubstanz, andere, er sei von den Göttern auf die Erde gebracht worden, und wieder andere glauben, er habe keinen Wert", wie es so schön in der Begleitinformation steht. Unglücklicherweise hat ihr Bruder eben diesen sagenhaften Stein geklaut, als er von Zuhause abgehauen ist, und Sie brauchen ihn dringend (den Stein, nicht den Bruder!). Es bleibt Ihnen also nicht erspart, sich „auf die Socken zu machen". Doch ist die Aufgabe nicht ganz so leicht wie sie sich anhört, da sich die Leute, die dem Stein keine große Bedeutung zugemessen haben, anscheinend geirrt haben. Dieser „Mindstone" verleiht Ihrem Bruder nämlich fürchterliche Kräfte. Doch Sie haben wenigtens noch Ihre 3 Kumpel dabei, die Ihnen bei der Suche helfen. Das Adventure wird durch Auswahl der jeweils handelnden Person sowie der Tätigkeiten aus dem Menü gesteuert. Der obere Teil des Bildschirms gibt die gegenwärtige Situation mit den handelnden Figuren wieder. Das Spiel ist auf diese Weise gut zu handhaben. Chaoten sollten jedoch hier gewarnt sein, da das Programm ein unsystematisches Attackieren nicht gestattet. Fazit: Ein Adventure, das den Spieler sicherlich eine Weile beschäftigen wird.

Martina Strack



Grafik	9
Story	5
Vokabular (menügesteuert)	
Atmosphäre	7

Weitere Adventures ab Seite 83



Poeten, Dichter und Chaoten . . .

Daß unsere Leser ein Völkchen der Dichter und Denker mit tollen Einfällen sind, konnten wir feststellen, als wir uns durch den Berg von Boggit-Comics gewühlt haben, die uns hier ins Haus geflattert sind. Die 3 besten Comics haben wir hier abgedruckt: Nummer eins kommt von Andreas Pohl, 8000 München 2, das zweite von Daniel Kullmann, 4130 Moers, und Nummer 3 sandte uns Arno Breuer, 5165 Hürtgenwald 1 zu. Besonders gefallen hat uns auch die Idee von Matthias Wagenmann, 7639 Kappel, der seinen Comic im Binärcode geschrieben hat. Wir hoffen, daß Ihnen das Basteln der Comics genau so viel Spaß gemacht hat, wie uns das Lesen. Für das nächste Gewinnspiel wünschen wir jetzt schon viel Glück – und nicht vergessen: immer das Computersystem angeben!

Martina Strack

Boggit: Seit ich „Modernes Wohnen“ lese, fühle ich mich viel wohler!

Zauberer: Hallo! Ich bin der neue Nachbar aus dem zweiten Stock!

Boggit: Ich wußte zwar, daß meine Tür klemmt, aber hätten Sie nicht warten können?

Drache: Hat jemand den Schatz aus unserem „Boggit“-Adventure gesehen?

Boggit: Was ich mir jetzt leisten kann: Häuser, Autos, Reisen, ASM-Abonnements...!

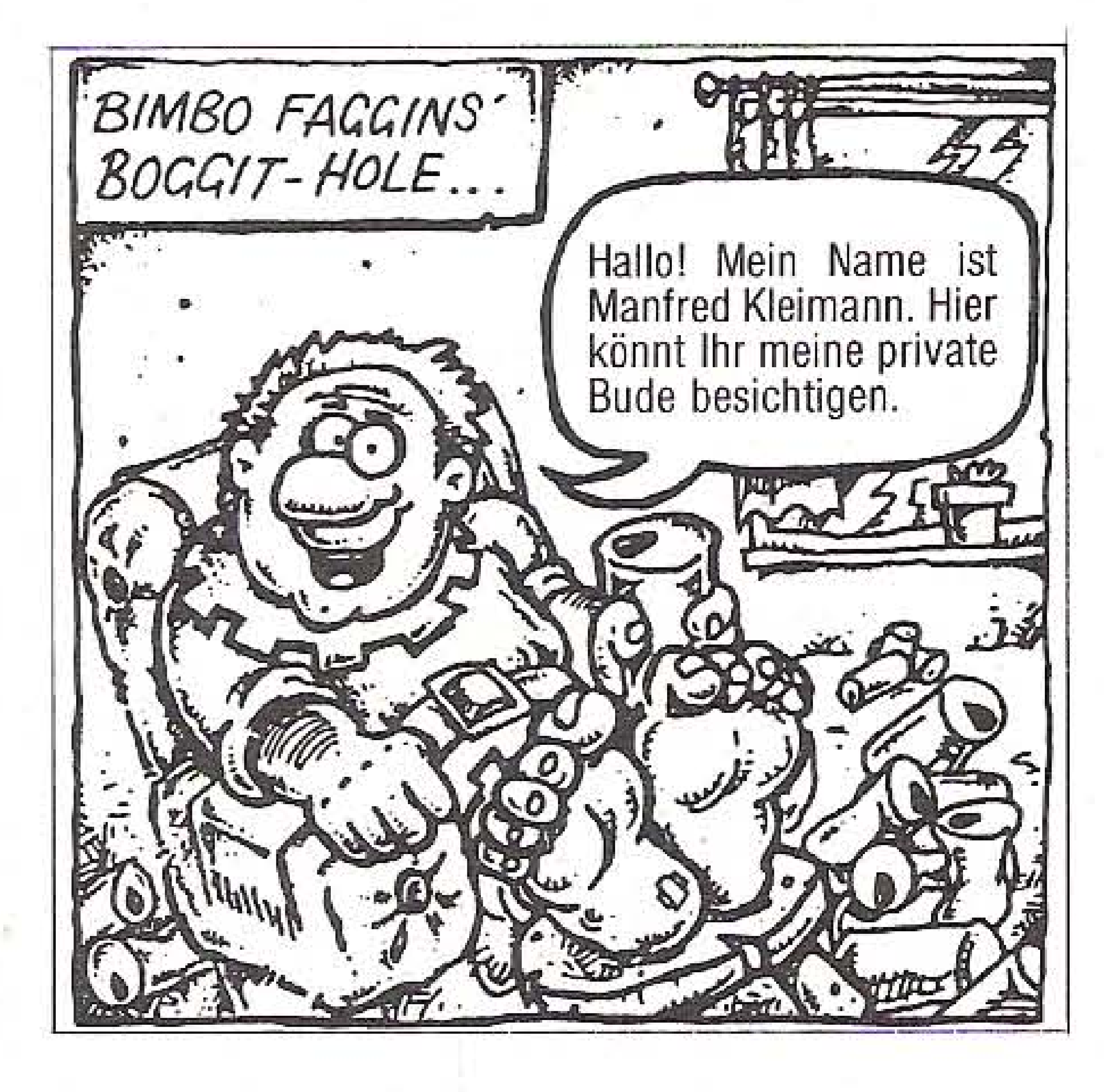
Boggit: Seit es Berry-Coca-Cola gibt, fühlt sich mein Haar viel kräftiger an!

Zauberer: Haben Sie heute schon geschwippst?

Boggit: Was? Besuch schon um diese Jahreszeit? Ein Grandalf? Wie.

Drache: Syntax Error! An meine Zähne kommste nicht ran! (lechtzm)

Boggit: Sch...ön! Davon kauf' ich mir Drachn-Gold! Echt stark!



Commodore 64

Andreas Pohl, München. Daniel Kullmann, Meerholz. Frank Maagh, Heimersheim. Matthias Wagenmann, Kappel. Helmut Eckl, Eichendorf. Jörg Breuer, Hürtgenwald. Patrick Gerdsmeier, Mönchengladbach. Andreas Hunger, Kulmbach. Michel Schreter, Arbon-(Schweiz). Hubert Meier, München. Kerstin Adler, Offenbach. Anette Trapp, Hannover. Karlheinz Huber, Stuttgart. Thomas Hartkens, Taunusstein. Gregor Geist, Mönchengladbach. Wolfgang Nawotka, Lüdenscheid. Robert Maier, Emmerting. Marcel Schärli, Gossau (Schweiz). Erik Finke, Ebern. Jan-Philipp Wilde, Dreieich-Sprendlingen. Holger Stücker, Essen. Markus Elfert, München. Jörg Schäfer, Rüsselsheim. Niko + Sebastian Wachsmann, München. Ulrich Seeger, Leverkusen. Raimund Tröbs, Ludwigsstadt. Bernd Baumann, Landshut. M+S Hemming, Ladenburg. Joachim Pfefferle, Balingen. Michael Dieninghoff, Bad Rothenfelde.



ZX-Spetrum

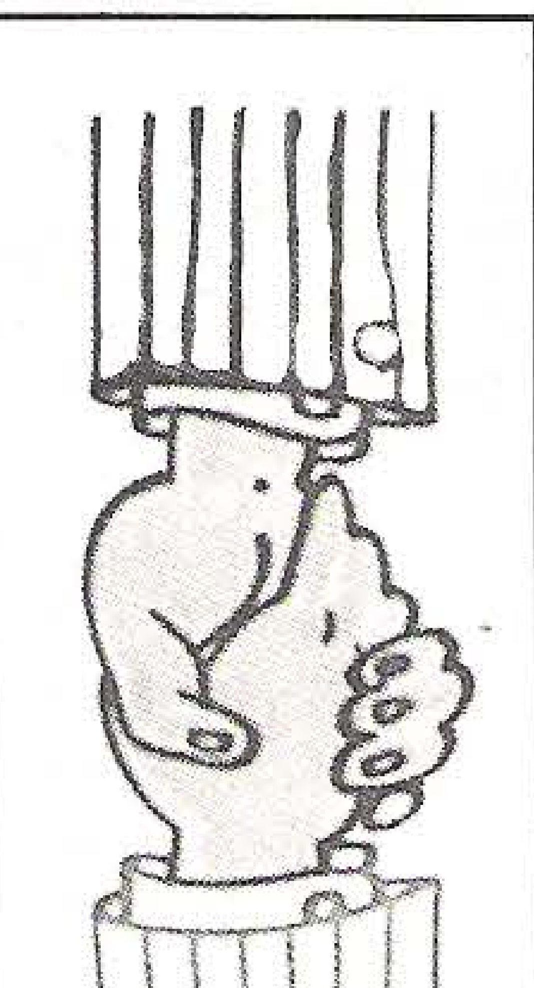
Stefan Haas, Regensburg. Michael Weber, Stuttgart. Achim Teubner, Marktredwitz. Kai Stroh, Lautertal. Dirk Hagedorn, Sundern. Ruppert Grünbauer, Weiden. Dieter Stumpe, Osnabrück. Detlef Wilhelm, Eschweiler. Linus Staeffler, Kirchbrak. Thomas Wurzinger, Durmersheim. Andreas Kainz, Wien. Andreas Urbaszek, Wolfsburg. Kai Müller, Melle. Holger Dahlen, Rodgau. Thomas Schweizer, Fellbach. Michael Langenberger, Salem. Ulrich Arnold, Eschwege. Christa Weber, Stuttgart.Ralf Bergmann, Ul. Karsten Hufnagel, Soest. Matthias Saathoff, Hesel. Stefan Högu, Wuppertal. Thomas Beier, Cadenberge. Michael Schönbach, Recklinghausen. Jörg Weißing, Vreden. Lars Gaag, Melsungen. Wilhelm Bode, München. Karsten Herdt, Wuppertal. Ingo Stobel, Stuttgart, Jörg Weißig, Vreden.



Schneider CPC

Dietmar Schulze, Köln. Ingo Jucht, Berlin. Wolfgang Gerdes, Vrus. Jens Notter, Anspach. Markus Weikum, SHA-Tüngental. Thomas Bäuerle, Maibach-N. Andreas Lober, Bietigheim. Hanno Balz, Bremen. Rainer Kirchknopf, Steinheim. Tobias Giere, Rieseberg. Stefan Spudler, Oberstenfeld. Jürgen Stadler, Hilpoltstein. Jörg Reinermann, Essen. Jochen Klein, Sankt Wendel. Stefan Juranek, Goslar. Johanna Neumann, Bad Harzburg. Volker Rommel, Karben. Arno Breuer, Hürtgenwald. Thomas Bäuerle, Marbach. Michael Ehrreich, Altenmarkt (Österreich). Mario Pasi, Nordhorn. Carsten Hirschberg, Langen. Jörg Volz, Memmingen/Allgäu. Hartmut Solta, Karlsruhe. Andre Müller, Kassel. Lothar Karst, Hildesheim. Hans-Jürgen Latek, Stuttgart. Stefan Joderer, München. Herbert Wenig, Marburg. Klaus Strube, Dreieich.

Kleinanzeigen in 



CONTACT - markt

VERKÄUFE

Atari 800 XL neuwertig, Datasette & 2 Joysticks sowie erstklassiger Software zu verkaufen. Preis VS, Tel: 07531/52723.

MANN, da läuft doch was..!!?? Na, klaro!!..die *FOB*, die Mailbox, die es in sich hat!!!. Z.B. FREEsoft, HackerAUFKLEBER usw. Tel: 0781/58345 * 24h * 7/N/1/300.

ADVENTURE -Deutsches Textadventure (Gesamtlänge über 130K!, über 120 „Räume") für Atari 800 XL + Cassette; Eigenproduktion DM 19,90. Stefan Breuer, Preusweg 102, 5100 Aachen.

C-64 und Floppy 1541 plus Datasette und einem Joystick, Handbuch, 5 Computerzeitungen, 2 Input-64, Cassetten & Disketten sowie ca. 100 Spielen auf Cassette. Ab 13 Uhr. Unter Tel: 02684/40

Schneider CPC 464, 3 Mon., wegen Systemerweiterung Und Software zu verkaufen. VB 700,-. Tel: 05542/1616. n. 18 Uhr.

VZ 200 (LASER 110-310) ACHTUNG: Begrenztes Kontingent!! Unglaublich günstig! Disc-Drive mit Controller - 6 Monate Garantie - + 5 Spitzenprogramme auf Disk. - VZ-ASSEM/MONITOR+/VZ-FORTH-BASIC TOOLKIT/SCHACH - . Alles zusammen n u r DM 290,--! Textverarbeitung mit GROß-klein 20,--. E M D V GmbH, Tannenstr. 4, 8501 Pyrbaum, Tel: 09180/781.

Verkaufe C-16-Spiele z.B. Balloon Shoot, Goldrausch, Pac Man usw. 10 Spiele für 20 DM. Eilt sehr! An: Jürgen Guss, Quarnstetestr. 12, 2217 Kellinghusen.

Verkaufe VC-20 und Commodore-Datasette, 10 Spiele für 130 DM. Anruf genügt. Andreas Kuschwick, Tel: 06731/7212. Bin ab 13 Uhr zu erreichen.

DISKETTEN
5 1/4„ ab DM 1,20/ DM 1,75
3 1/2", 135 tpi, DM 4,10/5,60
auch andere, 6 Monate Garantie. Allg. Austro-AG, Ringstr. 10, D-8057 Eching, Tel: 08133/6116

Verk. TI 99/4A, Listings, Spiele und noch vieles mehr. Info gratis von: Markus Theimer, Schwedenstr. 2, 6203 Hochheim.

CPC-SOFTWARE ZU TOPPREISEN! tel. Best. bei: 0821/91115! PREIS/CASS: Gunfright 34 DM/Commando 29/Samantha Fox 30/Kung Fu M. 31/Ghosts & Goblins 30/Miss. Elevator 33/Knight Games 33/Room Ten 29/Jack the Nipper 33 DM.

Verkaufe neuwertigen Dragon 200 (64 K) mit einer Reihe von Original-Spielen und zwei Analog-Joysticks. Neupreis über 600 DM. für ganze 350 VB. D. Günther, Kirchweg 28, 3500 Kassel.

Top Tape 64: Verkaufe (tausche) gute Original-Soft!!! SEARCHING: Suche Floppy 1541 für Commodore 64 (möglichst billig). M. Süssli, Flughafenstr. 16, CH-8302 Kloten. Tel: 01/8/36255.

Verkaufe Sprite Killer Ein neuartiges Modul, welches Ihnen Sprites aus allen beliebigen, geschützten oder ungeschützten, Programmen herauskopiert. Diese lassen sich editieren und in eigenen Programmen verwenden!!!! Modul für C-64 DM 69,-. Zuschriften an: Elektronic-Versand, Wollweberstr. 9, 6430 Bad Hersfeld.

Verkaufe Original-Software für den C-64 auf Kassette. Z.B. Beach Head 2/Wintergames/Titanic/Fight Night/für 15 DM. Rambo/War Play/für 10 DM. The Last V-8/Five-A-Side für 7 DM und eine Menge MASTERTRONIC-Spiele für 5 DM. Tausche alle Spiele auch gegen / Herz von Afrika/Disk oder Kass. Frank Großstück, Vor der Loos 6, 5427 Bad Ems. Tel: (02603) 1 24 31

MSX-Software, MSX-Top-Adventures und Actionspiele. Nador (Leiterspiel) 25 DM. Quastel (1st Comic Art Game) 29 DM. Ritter (Grafik-Text-Adventure) 29 DM. Cobra, die Mission (ACTION Game, über 90 Räume, echte Zweikämpfe) 34 DM. Kostenloses Info bei: R.T.S., Postfach 31, 4178 Kevelaer 1.

Atari 800 XL-Freaks!! Biete Top-Titel auf Tape: Bruce Lee, Zaxxon, Ball Blazer, Fighter Pilot, Rescue on Fractalus und vieles andere mehr. Liste gegen 80 Pf-Porto bei Klaus Ziegler, Danziger Str. 1, 3407 Gleichen. P.S.: Natürlich alles Originale!!!

Verkaufe C-64 + Floppy = 800,-- Drucker SEik. 100-VC = 250 (+Papier). Speeddos = 85,- Datasette + Progs = 80,- 5 Bücher = 100,- 100 Discs = 350,- Alles = 1500. Tel: 08232/5824. (Seppi verlangen). Joseph Engelhart, Römerstr. 18, 8930 Schwabmünchen.

LASER 110-310 VZ 200 ENTERPRISE Kreativpaket für LASER/VZ 200. 5 Spitzenprogramm zum halben Preis VZ-ASSEM/MONITOR+/BASIC-T/CHESS-M/VZ-FORTH zus. DM 100,-. FIBU sehr umfangreich DM 89,-. ENTERPRISE 128K... nur DM 570,-. Drucker und Monitore. Info von: EMDV GmbH, Tannenstr. 4, 8501 Pyrbaum, Tel: (09180) 781

Commodore-16 (Original) mit diversem Zubehör und Spielen zu verkaufen. Preis nach Vereinbarung. Tel: 09141/55 10

COMPUTER HARD- UND SOFTWARE C-64, C-16, Atari, Schneider, MSX
Alter Ego . . . . D 69,00
Herz von Afrika . . . . . D 56,00
Hanse . . . . D 48,00
Golf Construction Set . 49,90
Modem, Disketten und vieles mehr. Gesamtkatalog anfordern. H & S Werner Wohlfahrtstätter, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf

c16chris

Anspruchsvolle Lernsoftware für Schule und Beruf für CPC-Schneider. Liste bei: Dr. Kolb, Bergstr. 34, 6900 Heidelberg. Tel: (06221) 47 47 11. **Programme auch nach Wunsch herstellbar!**

Atari XL. Verkaufe Software ab 50 Pf. Liste gleich bei Michael Schäfer, Pass-Str. 47, 4250 Bottrop bestellen. U.a. Goonies, Last V-8, Whirlinurd, Chimera, Pit Stop, je 10 DM.

Verkaufe C-16 + Data + Spiele + Joy + Literatur + Basic-Lernkurs + Checksummer für 280 DM. Mo-Fr telefonisch über (Vorwahl Duisburg) 422638. P.S. Verkaufe noch einen Schachcomputer f. 50 DM.

10 Top-Games für den C-16 auf einer Kassette zu nur 20 DM. U.a. Poker, Turmspringen, Dame, Mimi, Roulette. Verkaufe auch Football Manager u. World Cup Football für 30 DM. Tel: 05043/3244.

Sinclair ZX-Spectrum 48K. Verkaufe die neuesten Top-Games! Suche Anleitungen. Thomas Suschnik, Ritzingstr. 23/6, A-9100 Völkermarkt, Österreich.



Spitzen-Software am laufenden Band

C-64	Bestell-Nr.	Kassette	Diskette
TRON/MERCURIOUS	C 13	24,50	29,50
MOONSWEEPER/SCOTTI	C 72	24,50	29,50
BRIEFTAUBE/CADELON	C 42	19,50	24,50
PAINTER/STARBATTLE	C 22	17,50	23,50
GRAFIK-DESIGNER/SKEET/ HIGH NOON	C 121	17,50	23,50
DAVIS CUP	CPK 2/85	29,50	35,00
OLYMPIC BIATHLON/ STRUGGLE FOR LIFE	HC/C-2-4	24,50	29,50
UFO/SKATEBOARD SAM	HC/C-1-4	24,50	29,50
GARDENER	HC/C-6	17,50	23,50
OCEAN GAME/TENNIS	HC/C-4	17,50	23,50
ATARI 800 XL			
GROOVE	I-13A	–	29,50
JUMPING GHOST	I-72	16,50	19,50
SUPER MINER/DIAMONDS	I-22	14,50	19,50
VULKAN/KE-DOS	HC/I-2-4	–	24,50
ATLANTIS/COSMISCHE ARCHE	HC/I-2	14,50	19,50
CPC-464			
CONAN'S CASTLE	SR-62	15,50	25,50
SNIDER'S MAZE	SR-72	16,50	26,50
ZEICHEN-DESIGNER	HC/SR-5	12,50	24,50
SINCLAIR SPECTRUM 48K			
WITCHCRAFT	SPK3/85	29,00	–
KARL DER KÄFER	S-13	15,50	–

SINCLAIR SPECTRUM 48K	Bestell-Nr.	Kassette	Diskette
OTTO SCHWEINSOHR	S-23	16,00	–
FROGGER	S-121	16,00	–
HOLE JUMPER	HC/S-2-4	15,50	–
KARATRON	HC/S-1-4	15,50	–
MISTER PACMANN/POOYAN	HC/S-4	14,50	–
VC-20			
BRÜCKENBAU/JANGO	V-13	16,00	–
CLIPPER FLIPPER/RACE/ JOY MAN/POWERPACK	V-22	14,00	–
MATRON/OBST	V-42	14,00	–
EARTH RESCUE	HC/V-2-4	14,50	–
TI 99 (MIT EXTENDED BASIC-MODUL)			
JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES	T-13	14,50	–
MINER 99	T-62	14,50	–
STARDUST	T-72	16,50	–
CIRCUS/RAPUNZEL	HC/T-2-4	16,50	–
MONKEY DONG	HC/T-1-4	14,50	–
MSX ☆ NEU IM PROGRAMM ☆			
SOLARIS	HC/M-4	9,00	17,50
RABBIT WALK	HC/M-5	11,50	18,50
FLYING RESCUE	HC/M-6	14,50	19,50
LETTER PUZZLE	HC/M1-4	12,50	17,50
MOON RACE	HC/M2-4	14,50	19,50

THE GAMES - Software

Postfach · Am Stad 35 · 3440 Eschwege · Tel. 05651/30011

Bitte achten Sie darauf, daß Sie bei Ihrer Bestellung angeben, ob Sie die Programme auf Diskette oder Kassette haben möchten!

ANKÄUFE

Suche Drucker für VC-20, suche C-64, suche Drucker für C-64, suche Spiele für VC-20 - Kassetten -, Suche Spiele für C-64 - Kassetten -, Suche Listings für VC-20, suche Listings für C-64. Angebote an: Ina Grabowski, Südkampen 2, 3030 Walsrode. Tel: (05166) 1205.

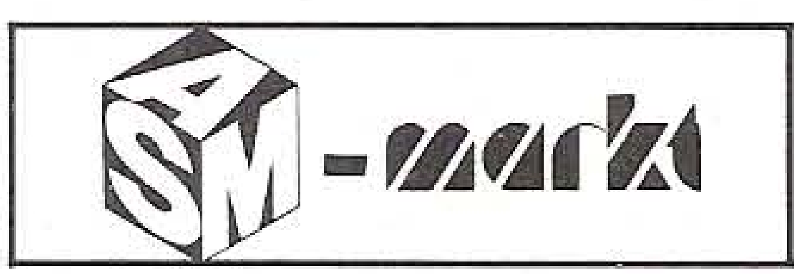
Suche dringend Software, Listings, Anwenderprogramme und Turbo Tape für XC II, für Atari 800 XL, zwecks Neugründung unseres Clubs „ERROR". Frank Rose, Grabenstr. 17, 8723 Gerolzhofen.

COMMODORE 64
Suche Spiele jeder Art und Programme für die Schule für Mathe, Deutsch, Englisch usw. Angebote an: Michael Krmpotic, Ladenburger Str. 31, 6800 Mannheim

Suche Software für VC-20- und MSX-Computer. Suche auch Informationen über Computer-Clubs! Markus Zingg, Forchstr. 2, CH-Zumikon, Schweiz.

Suche Listings zu folgenden C-16-Spielen: Schatztaucher, Raketenstart, Dreikampf, Minor Jumper, Hero. Angebote an: Thorsten Böse, Pappelweg 23, 2300 Kiel 1.

Suche Diskettenlaufwerk und Drucker für C-64 sowie Anwender-Programme für C-64 und C-16. Angebote an: Ralf Grages, Duererstr. 8, 3340 Wolfenbüttel



Suche Software für Atari 130 XE. Schickt bitte Eure Listen mit Preisvorstellung.

Atari 800 XL. Suche preiswerte Software auf Kassette (Anwenderprogramme/Spiele), Literatur und Verbindungen zu einem Atari-Club, Michael Wagner, Altenburgerstr. 64, 6320 Alsfeld.

Suche Software für den C-64, besonders Druckerprogramme. Martin Lücking, Stegbrede 16, 3492 Brakel 1.

Stop! Atari 800 XL! Suche Floppy 1050 für Atari 800 XL. Zahle gut! Angebote bitte sofort an: Stephan Heim, Brand 137, CH-9042 Speicher, Schweiz.

Suche Software für den Sharp PC-1246/47. Angebote bitte an: Thorsten Böse, Pappelweg 23, 2300 Kiel 1.



c16chris

ANKÄUFE

★ ★ ★ ATARI 800 XL ★ ★ ★
Suche dringend Diskettenstation 1050!! Angebote an Udo Schnittert, Talstr. 72, 5650 Solingen 11.

Suche gut erhaltenen C-64. Zahle bis zu 200,– DM. Angebote an: Thomas Peelen, Am Römerlager 26, 4358 Haltern Tel.: 0 23 64/1 31 49

Suche Software für den ATARI 800 XL und Gebrauchsanweisung für die Diskettenstation 1050. Rolf Wolfram, Wilhelmstr. 50, 4100 Dusiburg 11

Suche für C-16 gebrauchten Drucker und Diskettenlaufwerk sowie eine gute Einnahme-Übersicht u. Berechenung (§ 4 Abs. 3 LStG). Angebote an: M. Höfer, Rongesweg 21, 4200 Oberhausen 1, Tel.: 02 08 / 85 26 53

Suche „V" für den C-64 + **Tausch**partner (Rückantwort garantiert) auch für den VC-20. Thomas Keßelring, Bismarckstr. 23, 8710 Kitzingen, Tel: 0 93 21 / 56 43

Suche Software (insbesondere Daten-Verwaltung und Anwenderprogramme aber auch Spiele) auf Cassette für Atari 800 XL. Bins insbesondere am Tausch von Spielen (habe sehr gute Spiele!!) interessiert.

Suche Drucker für C-64 z.B. Brother HR-5. Rolf Müller, Heinrichstr. 61, 4630 Bochum, Tel. 02 34 / 85 15 89

Suche gebrauchte Original-Software von privat für C 16 wie Anwenderprogramme, Abenteuerspiele oder Reaktionsspiele, z.B. von Mastertronic und Kingsoft. Tausche auch und bin an C 16 User-Treffen interessiert. Bitte meldet euch aus Heidelberg und Umgebung. Tel. 0 62 21 / 80 18 63

C 64 Gesucht!
Zahle bis zu 150 DM. Bestes Angebot wird angenommen. Melden bei Heiko Röhr, Händelstr. 20B, 5560 Wittlich.

Suche Software für C-16/116!!! (nur Cassetten). Tausche auch. Außerdem suche ich einen Drucker für dieses System, zahle 150-200 DM. Angebote bitte an Markus Deiber, Aulendorfer Str. 31, 7967 Bad Waldsee, Tel. 07524/8956.

c16chris

TAUSCH

An alle Atari-Freaks! Wer tauscht mit mir gute Atari 800 XL-Spiele auf Kassette oder Diskette? Angebote an: Michael Ehrhardt, Am Hegewinkel 102, 1000 Berlin 37.

C-64 - C-64 - C-64 Tausche und suche Spiele für den C-64. Nur Disc, wenns geht. M. Gogulski, Daimlerstr. 22, 7311 Schlierbach. Tel: 07021/42430.

CPC 464. Tausche Software aller Art in Basic & MCode. Suche auch Tauschpartner für meinen Grünmonitor gegen Farbe (Wertausgleich: in DM oder Soft-/Hardware). C. Arnu, Hauptstr. 17, 6464 Altenhaslau.

Atari 800 XL Wer möchte mit mir gute Atari 800 XL-Spielprogramme tauschen? (Disk oder Cas!) Suche dringend Wintergames! Angebote an: M. Ehrhardt, Am Hegewinkel 102, 1000 Berlin 37.

Suche Tauschpartner für ZX Spectrum 48K. Liste auf Anforderung. Meldet Euch bei Kratzer, Harald, Sudetenstr. 23, 8851 Mertingen.

CPC - CPC - CPC TOPGAMES!!!!! Wow! Tausche Software Schickt Eure Listen an: Rolf Eppinger jr.. Fraunhoferweg 4, 7440 Nürtingen. Tel: 07022/8763. LOGISCHERWEISE: 3 Zoll-Discs & Tape!!!

Schneider CPC 464 ★★ Tausche Spiele auf Kassette. Habe 100 Spiele. Schickt eure Liste an: Elmar Thielemeyer, Westenholzer Str. 114, 4795 Delbrück oder Tel.: 02944/7597. Bis dann!!!

Suche Tauschpartner für C-64! Habe Topgames. Listen an: Rene Bonas, Arnisser Blick 10, 2340 Kappeln. 100 % Antwort!

SCHNEIDER CPC!!! Tausche und suche Software auf Tape/Disc. Schreibt bitte an: Stefan Funk, Woffendofer Straße 42, 8621 Altenkunstadt. Antworte sofort!

Suche Programme für VC-20. Schreibe an Andreas Hartmann, Obere Kaiserstr. 68, 6670 Rohrbach

Suche dringend Floppy VC 1541 und Drucker VC 1525. Angebote an: René Esser, Mendlerstr. 26, 7940 Riedlingen. Zahle bis 200,– DM.

GAMESOFT

Kastellstr. 4, 6455 Erlensee, Tel.: 06183/72820
HOTLINE tägl. von 10–20 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64		C	D
Tau Ceti	Arc	44,–	54,–
Game Maker	Uti	54,–	67,–
Herz von Afrika	Str	–	67,–
Knight Games	Arc	44,–	57,–
Shogun	Arc	34,–	49,–
Alter Ego	Sim	–	67,–
Ghosts & Goblins	Arc	34,–	56,–
Golf Const. Set	Arc	44,–	54,–
Endlich lieferbar:			
The Bard's Tale	Adv	–	69,–

Der Clou: Game Killer Modul 59 Mark

Atari 800 XL		C	D
Mars	Adv	–	57,–
Arcade Classics	Com	44,–	–
Side Winder	Arc	44,–	57,–
Kaiser	Sim	–	64,–
Summer Games	Arc	–	49,–
Racing Destr. Set		–	67,–

C-16		C
Ace	Sim	34,–
Commando	Arc	34,–
Vox	Arc	14,–
Turbo Tape	Uti	19,–
Winter Olympiade	Arc	29,–

Schneider		C	D
Eden Blues	Arc	38,–	54,–
Crafton + Xunk	Arc	48,–	54,–
Batman	Arc	34,–	44,–
Fifth Axis	Arc	–	58,–
Green Beret	Arc	–	47,–
Mindshadow	Adv	–	54,–
Tomahawk	Sim	–	54,–
P.Y.R.A.D.E.V.	Uti	–	77,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Fordern Sie unsere Liste an, bitte legen Sie 1,30 DM in Briefmarken bei. Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1.50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

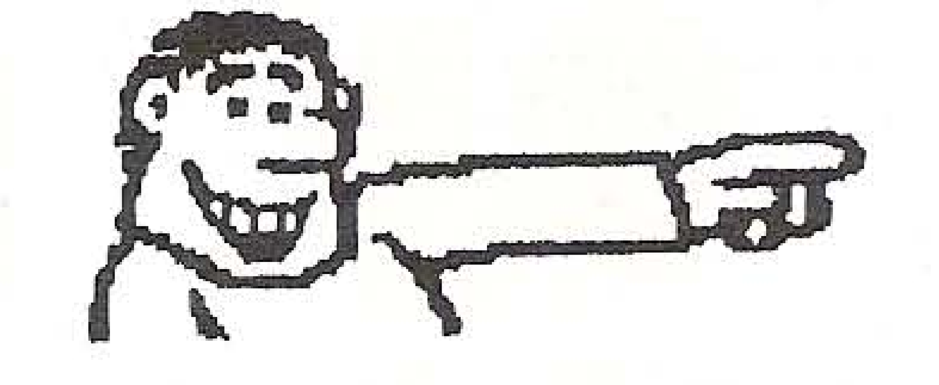
KONTAKTE

Suche Kontakte bei Atari 800 XL oder 130 XE-Besitzern. Michael Liebe, Stettinerstr. 5, 5787 Olsberg 1. Tel: 02962/3266.

Sinclair ZX Spectrum 48/128 K + Plus! Der User-Club für Einsteiger und Profis. Zeitschrift, Software, ger. Beitrag. Info gg. Rückp. von Rolf Knorre, Postf. 200102, 56 Wuppertal 2

Bin Einsteiger und suche Kontakt, Erfahrungsaustausch für Plus 4. Wer kann mir helfen, C-16-Programme auf dem C-128 zum Laufen zu bringen? Lothar Wenzel, Finkenweg 7a, 6231 Sulzbach/Ts.

Suche jemand, der Original Kopie gegen andere Kopien tauscht. Es gilt 1 : 1. Besonders suche ich Deoathlon. Bin bereit für Deoathlon 2 sehr gute Kopien abzugeben. Bitte schreibt an Dirk Weiß, Wiesbadenerstr. 66 in 4100 Duisburg 12.



So bestellen Sie:

Der Mindestbestellwert von Software liegt bei **15.00 DM!**

Sie können das Geld in bar oder per Scheck Ihrer schriftlichen Bestellung beilegen.

Bei Nachnahme-Versand werden 4.00 DM für Porto-Kosten erhoben.

Auslandsbestellungen werden nur per Vorauskasse entgegengenommen!

Rufen Sie uns doch einfach einmal an! Unsere Telefone sind wochentags ab 9.30 Uhr für Sie zu erreichen!

SOFTWARE-VERSAND
ANDREAS BACHLER
POSTFACH 429
D-4290 BOCHOLT
☎ (0 28 71) 18 30 88

Wir haben die Software, die Sie suchen!

Commodore 64/128

	Kassette	Diskette
Dragons Lair	32,95 DM	38,95 DM
Five-a-side-soccer	14,95 DM	
Green Beret	25.00 DM	
International Karate	25,00 DM	
Knight Games	38,95 DM	38,95 DM
Knight Rider	32,95 DM	44,95 DM
Miami Vice	32,95 DM	44,95 DM
Mission Elevator	38,95 DM	44,95 DM
Newsroom		149,95 DM
Nexus	25,00 DM	48,95 DM
Ping Pong	25,00 DM	
Tau Ceti	32,95 DM	48,95 DM
The last V8	14,95 DM	
Warriors of Rass	38,95 DM	54,95 DM

Schneider CPC (464, 664, 6128)

	Kassette	Diskette
Batman	29,00 DM	44,95 DM
Exploding Fist	25,00 DM	
Green Beret	25,00 DM	
Jack, the Nipper	32,95 DM	32,95 DM
Movie	25,95 DM	44,95 DM
Ping Pong	29,00 DM	38,95 DM
Rock 'n Wrestle	25,00 DM	
Saboteur	32,95 DM	32,95 DM
Spindizzy	25,00 DM	
Tau Ceti		32,95 DM
Yie ar Kung-Fu	29,00 DM	34,95 DM
Winter Games	32,95 DM	54,95 DM

Commodore 16/116/PLUS4

	Kassette
ACE	32.00 DM
Airwolf	29.00 DM
Bandits at Zero	14,95 DM
Beach Head	24,95 DM
Bomb Jack	29,00 DM
Classics I + II	je 34,00 DM
Commando	26,95 DM
Favourite 4	32,00 DM
Formula 1	9,95 DM
Frank Bruno's Boxing	25,00 DM
Gunslinger	25,00 DM
International Karate	24,95 DM
Kikstart	9,95 DM
Leapin Louie	29,00 DM
Paint Box	25,00 DM
Robo Knight	9,95 DM
Scramble	14,95 DM
Yie ar Kung-Fu	29,00 DM
Winter Olympiade	29,00 DM

ATARI ST (260, 520, 1040)

	Diskette
Borrowed Time	59,00 DM
Leader Board (Golf)	75,00 DM
Mindshadow	59,00 DM
Operation Hongkong	59,00 DM
The Pawn	75,00 DM
Winter Games	79,00 DM

Fordern Sie kostenloses Informationsmaterial über unser Liefer-Programm für folgende Computer an: COMMODORE 64/128, COMMODORE 16/116/PLUS 4, SCHNEIDER 464/664, ATARI 130XE/260ST/520ST/800XL, SINCLAIR SPECTRUM und MSX.
Bitte geben Sie immer Ihren Computertyp an!

KONTAKTE

C 64-Club sucht Bundesweit Mitglieder. Keine Aufnahmegebühr, keine Kündigungsfrist. 10 Programme pro Monat. Info an C 64-Club, In der Laach 27, 5400 Koblenz. 0,80 DM Rückkuvert.

★★ C-64-Computer-Club ★★ ★★★★ hat Eröffnung ★★★★ kein Beitrag!!! Clubzeitschrift: 1 DM!!! Jedes Mitglied willkommen!!! Programmaustausch; Tips + Tricks ... M. Helfer, Pft. 56, 7703 Riecasingen-1!

Geschäftsmann (42) sucht Partner(in) zum gemeinsamen Computern für Hobby und auch für Geschäft (z.B. gemeinsame Software-Entwicklung). Dr. Pabst · Postfach 1812 · 6370 Oberursel/Ts. 1 (bei Ffm.), Telefon: 0 61 71 - 2 48 26

★★ SCHNEIDER CPC 464 ★★ Gründe Club zwecks Programm- und Erfahrungsaustausch, Sammelbestellungen, Clubzeitung! Schreibt an: Elmar Thielemeyer, Westenholzer Str. 114, 4795 Delbrück. Tel.: 0 29 44 / 75 97. Bereits 100 Spielp.

NEU! Einsteiger sucht Soft- und Hardware und Kontakte. Habe Commodore C16. Bin dankbar über schnelle Antwort. Schreibt an Peter Picard, Bliedinghauser Str. 34, 5630 Remscheid

A 664 Unser Club bietet mehr. Z.B. Das Clubinfo „Matrix 64" mit Reports, Tests, Tips & Verlosungen für C64-Freaks. Für 3 DM bei: K. Vill, 8901 Biberbach. Mitgliedschaft 10,– DM pro Jahr

MIXED

Welcher Drucker kann Postkarten bedrucken? Suche dt. und engl. Adventures für CPC-464! Bitte melden!

Riesiges Software-Angebot!
ZS-Soft · ☏ (0 86 52)
6 30 61

Nebenverdienste m. d. Computer. Ideen, Tips & Tricks, Adressen. Meine Erfahrungen und Möglichkeiten erhält jeder gratis von R. Mrugalski, Lindenweg 1, 3131 Lübbow 1. Bitte Rückporto beilegen.

Wer hat eine Lösung zur Behebung der Programmspeicherungs- und Programmlade-Schwierigkeiten des ZX-81? F.J. Becker, Beutigweg 5a, 7570 Baden-Baden. 07221/33291

05751★7877: Der Flüstertip aller Freaks! Anruf genügt und unsere Info flattert umgehend ins Haus. DEHOCA – Marktstr. 13, 3260 Rinteln 4 ★★ Bitte 0,80 Rp nicht vergessen!

Commodore und Schneider: Hard- und Software günstig von: Fritz Zander, Löwenstr. 24, 4600 Dortmund 1, Tel.: 02 31 / 57 81 29 ab 18 Uhr
★★ Commodore C16/116 ★★

Maschinensprache - Programmierer zur freiberuflichen Mitarbeit auf den Gebieten „Anwender" und „Spiele-Software" bei guter Bezahlung von Zeitschriften-Verlag gesucht. Insbesondere für C-16, C-64 und Schneider. Zuschriften unter Chiffre A 5733 an Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege.

★ ACHTUNG – ACHTUNG ★
Suche neue und alte (antiquarische) COMICS! Zahle angemessene Preise. Bitte schicken Sie eine Liste mit Preisen an: Martin Weihrauch, Dellestr. 52, 4000 Düsseldorf-12.

500.000(?) Computer-Freunde erreichen Sie mit Ihrer Kleinanzeige im aktuellen Software-Markt

An tronic-Verlag GmbH, Anzeigenabteilung, Postfach, 3440 Eschwege
Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von asm in der angekreuzten Rubrik

Biete an ☐ Software ☐ Hardware — Ich suche ☐ Software ☐ Hardware — ☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes (Mixed)

Name, Vorname/Firma ______ PZL/Ort ______ Telefon-Nr. ______

Straße/Nr. ______ Datum, rechtsverb. Unterschrift ______

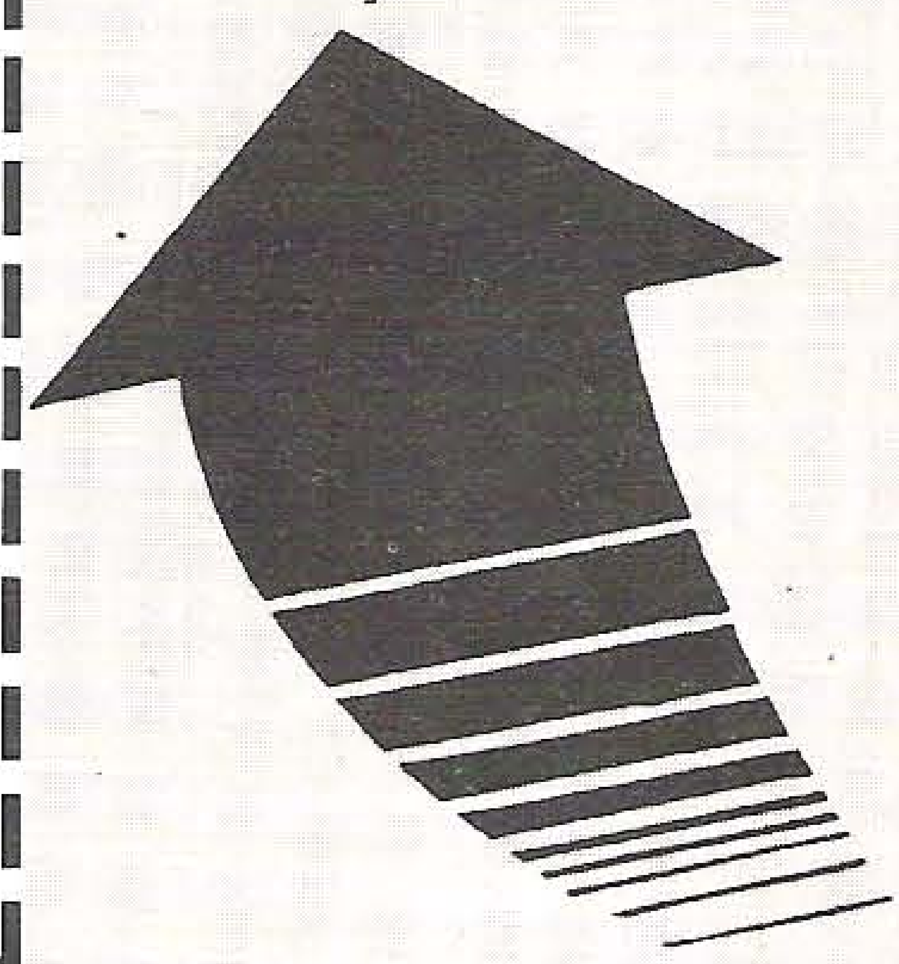
Bitte für jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen ein Kästchen verwenden!

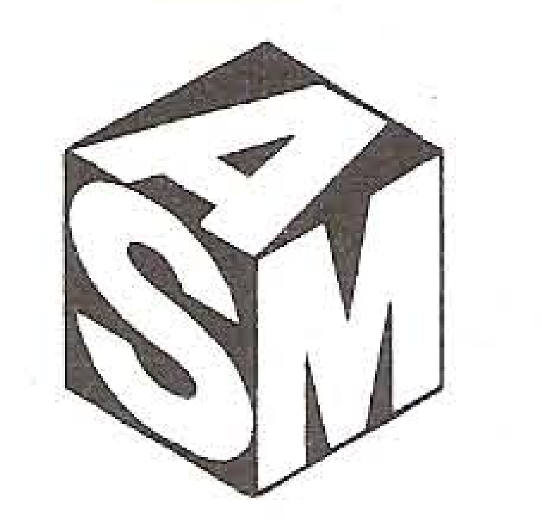
bis 5 Zeilen DM 10,– (jede weitere Zeile DM 2,–)

Bis zu 5 Zeilen kosten nur DM 10,–* Jede weitere Zeile DM 2,– (nur gegen Vorkasse)

*** Private Kleinanzeige! Händleranzeigen kosten pro mm DM 4,50 (1 Zeile = 3 mm).**

Kleinanzeigen jetzt noch preiswerter



Das  Interview

Software „made in Germany" ist weiter im Kommen! Die Qualität der Programme ist super, braucht sich nicht hinter der der Briten oder Amis zu verstecken! Eines dieser Teams, die excellente Software erstellen, war zu Gast in der ASM-Redaktion. Thomas Brandt berichtet!

Bemerkenswertes aus Gütersloh: Seit dem 1.Dezember 1985 sorgt ein junges Team für Aufsehen! Bettina, Thomas und Rolf sind mit ihrer Firma „micropartner" ganz groß ins Rennen eingestiegen. Mit ihrem derzeitigen Hit „Mission Elevator" und dem künftigen Knüller „Werner" gehören sie jetzt schon zu den größten Spielesoftware-Firmen in Deutschland.- Kein Wunder! „Mission Elevator" erscheint mittlerweile in elf europäischen Ländern, außerdem in Australien und den USA (hier hat Epyx die Rechte bekommen), und auch vor Kuwait machte das Programm nicht halt (dank Firebird). Übrigens noch ein Geheimtip: Spectrum- und Atarifreaks müssen auch nicht mehr lange warten. Konvertierungen sind auch hier schon in Arbeit. Amiga vielleicht auch?...
Seither sind sie nicht mehr zu bremsen: Der nächste Spitzenreiter folgt zugleich - „Werner"! Die Kultfigur im Comic schlechthin, wird nun von dem „micro-partner-Team" in enger Zusammenarbeit mit dem Semmel-Verlach und Autor Werner Brösel auf den Bildschirm gebracht.

Das klingt einfach, doch Thomas und Rolf klärten mich erst einmal darüber auf, was für eine „Haydn"-Arbeit hinter solchen Projekten steht! Zu Anfang hat Werner Brösel diskettenweise auf den Bildschirm gemalt, bis ihm in einer schweren Stunde beigebracht werden mußte, daß Computer begrenzte Speicherplätze haben. Somit konnten leider nicht alle Ideen umgesetzt werden. Dennoch: Was hier in vier bzw. 16 Farben auf dem Bildschirm gezaubert wurde, hat es bisher in diesem Ausmaß und in dieser farblichen Vielfalt noch kaum gegeben. Um die Vermarktung im Ausland zu ermöglichen, war, was die Grafik anbelangt, auch Außergewöhnliches nötig, da auf (deutsche) Texte verzichtet werden mußte. Nun darf man auf die Reaktion im Ausland gespannt sein. Doch nach „Mission Elevator" wird auch hier bei allen Beteiligten Zuversicht großgeschrieben. Dieser Optimismus hat die junge Crew sicherlich auch dorthin gebracht, wo sie mittlerweile steht – man hat alle Aussichten, sich auf dem deutschen Markt fest zu etablieren. Es ist schon bemerkenswert, wenn man bedenkt, daß alle drei erst 20 Jahre alt sind und mit Volldampf in die Zukunft gehen. Thomas hat sogar aus Zeitmangel die Schule dafür hingeschmissen.



Thomas Meiertoberens (links) u. Rolf Lakämper zu Gast in der ASM-Redaktion. Thomas Brandt (Mitte) war der „Interviewer vom Dienst" (Foto: henze)

Die Zukunft sieht so aus: Auf alle Fälle erst einmal viel, viel Arbeit! Neben der Entwicklung von neuen Spielen ist auch das Programmieren von komplizierten Branchenlösungen angesagt. Na, da kann man dem jungen Team nur viel Glück wünschen! Die ASM-Redaktion dankt!

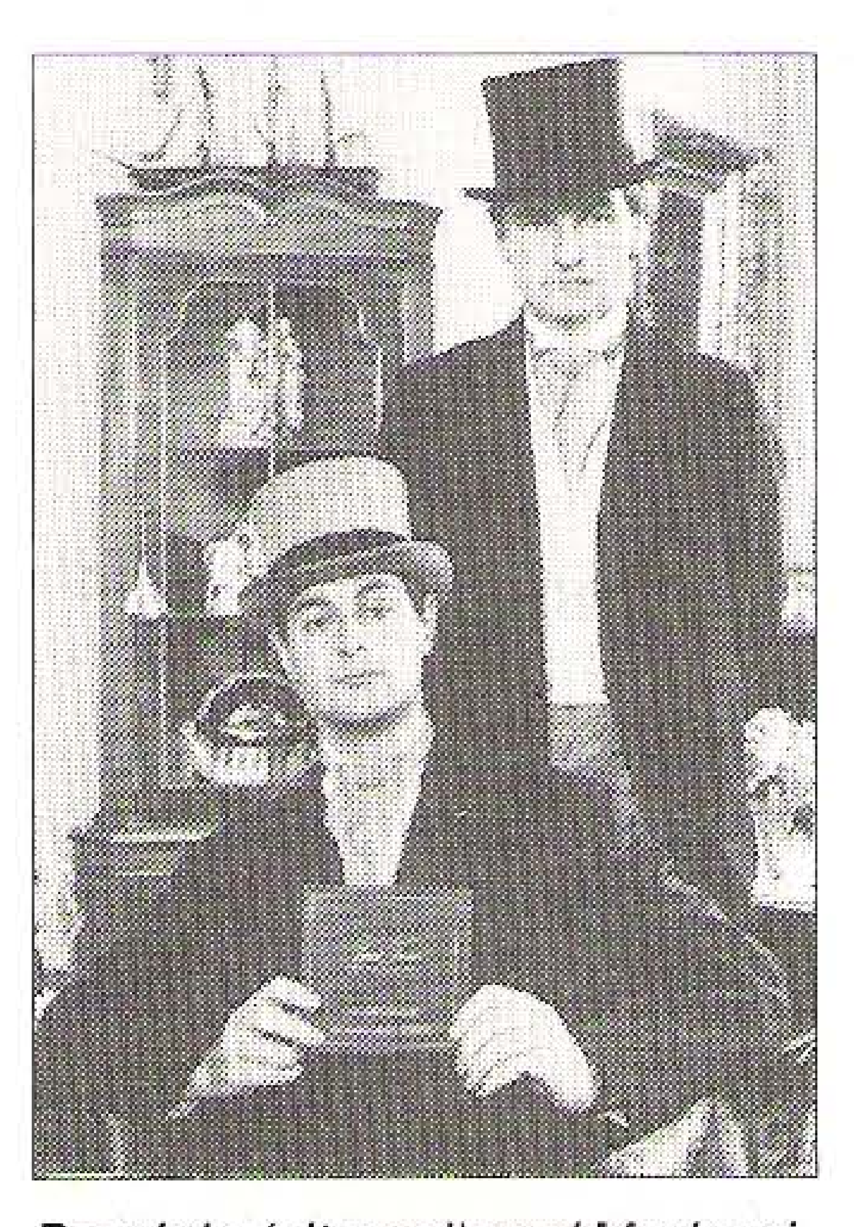
AUFGEPASST!!!- MICRO-PARTNER hat sich etwas ganz Besonderes einfallen lassen: Einen kleinen Wettbewerb für unsere Leser!
1. Wie heißen die drei „micro-partner" mit Vornamen?
2. Auf welchen Rang steht „Mission Elevator" in der ASM-Hotline?
3. Wer ist der „Comic-Vater" von „Werner"?
Wer alle drei Fragen richtig beantwortet, hat die Chance, folgendes zu gewinnen: 1.Preis: Ein MISSION-ELEVATOR- & ein WERNER-Programm und die drei nächsten Superprogramme von micro-partner
2.Preis: Ein WERNER-T-Shirt
3.-5.Preis: Jeweils ein Mission-Elevator-Poster
(Wert pro Stück ca. 45,- DM)
Na, ist das nichts?!
Schreibt Eure Antworten auf eine Postkarte und sendet diese bis zum 25.10.1986 an die ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, Kennwort: „Werner"!

Im Blickpunkt

Darauf haben bestimmt schon viele Fans gewartet: TRIVIAL PURSUIT ist vom Brett in den Computer gesprungen. Das wahrscheinlich erfolgreichste Quiz-Brettspiel unserer Zeit ist von DOMARK „computerreif" gemacht worden. Das Erstaunlichste dabei: Meiner Meinung nach – und das ist beileibe nicht immer so – ist dieses Computer-Quiz noch besser als das „Board Game". Hier nun die Facts:



ist nach den Regeln des „Vorgängers" identisch. Sie müssen sich auf farbigen Feldern durchantworten, um Stein für Stein zu sammeln und schließlich ins Center vorzustoßen, um das Spiel gegen fünf weitere Kontrahenten für sich zu entscheiden. Egal, ob C-64-, Schneider-, Spectrum- oder BBC-Version, alle haben eines gemeinsam: den lustigen Professor „Tee Pee" der seine Darts für Sie auf das „Computer-Board" wirft. Erreichen Sie z.B. eine „2", so können Sie die entsprechend aufblinkenden Felder auswählen und müssen sich dann den Fragen stellen. „T.P." zieht sich dann zurück in sein Arbeitszimmer und stellt die meist kniffligen Fragen, die in den Bereichen Geographie, Geschichte, Sport & Freizeit, Wissenschaft, Kunst & Literatur und Unterhaltung angesiedelt sind. Besonders interessant sind die „musikalischen Fragen", die das Spiel sehr sehr interessant gestalten. Zusätzlich hat man die Möglichkeit, Statistiken anzufordern, die das Verhältnis von Fragen und deren richtiger Beantwortung der einzelnen Spieler wiedergeben. Ich habe das „Spiel der Spiele", wie ich es einmal nennen möchte, lange Zeit getestet und muß sagen, daß nur relativ wenige Fragen doppelt vorkommen. Während eines Spieles passiert dies überhaupt nicht!



Dominic (sitzend) und Mark zeigen sich sehr seriös. „Trivial Pursuit" wird präsentiert.

Wir werden TRIVIAL PURSUIT in das Spiel gegen fünf weitere nauer unter die Lupe nehmen, um vielleicht bis dann noch weitere Stärken (und Schwächen?) herausstellen zu können. Das Spiel wird für die oben genannten Systeme für ca. 45 Mark (Kass) angeboten. DOMARK hält die Dinger ab sofort für Euch bereit. Egal, wer mich jetzt vielleicht steinigt, für mich ist TRIVIAL PURSUIT ein Klasse-Spiel. Mein („Vor"-)Urteil: es handelt sich um das beste Spiel aller (Computer-)Zeiten. Warum? Die Grafik ist ausgezeichnet, der Sound gelungen, die Animation hervorragend, der Spielwert nicht hoch genug einzuschätzen. Anmerkung: die deutsche Version soll noch vor Weihnachten nach Deutschland schneien – und: weitere Nachlade-Kassetten mit Fragen (außer der bereits beigelegten!) werden in Zukunft erhältlich sein. Das wird ein Spiel auf viele Jahre!

MANFRED KLEIMANN

c16chris

„Sie haben vier Gesichter“

Programm: Mandragore, **System:** Schneider, Spectrum, C-64, Apple II, MSX, **Preis:** 52.90 Mark, **Hersteller:** Infogrammes, Frankreich (jetzt auch in England: 23-25 Castlereagh Street, London W1H 5YR), **Vertrieb:** Multisoft, Berrenrather Str. 354, 5000 Köln 41. Tel.: (0221) 41 77 89.

Von einer der größten Softwa-re-Häuser in Europa (über 80 Mitarbeiter) ist nun ein Spiel entwickelt worden, das es in sich hat: Die Rede ist von **MANDRAGORE** von **INFOGRAMMES.** Mandragore ist ein ein Action-Grafik-Adventure, das über eine hervorragende Texteingabe verfügt.
Dazu kommt noch, daß Sie sich in ein Rollenspiel begeben müssen. Was ist ein Rollenspiel? Das werden sich sicherlich jetzt einige von Ihnen fragen. Ich will es versuchen, Ihnen zu erläutern: In einem Rollenspiel schlüpfen Sie in die „Haut“ eines Akteurs. Bei Mandragore übernehmen Sie gleich vier (!) von diesen Rollen. Das hört sich schwierig an, doch die Praxis lehrt, daß es viel einfacher ist, als in „grauer Theorie“.
Zum Spiel: Nach dem Laden des Programms erscheint ein Menü, welches dem Spieler erlaubt, eine Auswahl aus drei Charakteren zu treffen. Punkt 1: „Syrella's Adventure“. Dies ist die Option, wo man ein fertig gebildetes Team „vorgesetzt“ bekommt. Der zweite Menü-Punkt gibt Ihnen die Möglichkeit, selbst ein Team zusammenzustellen, und im dritten spielt man das Game zuende.

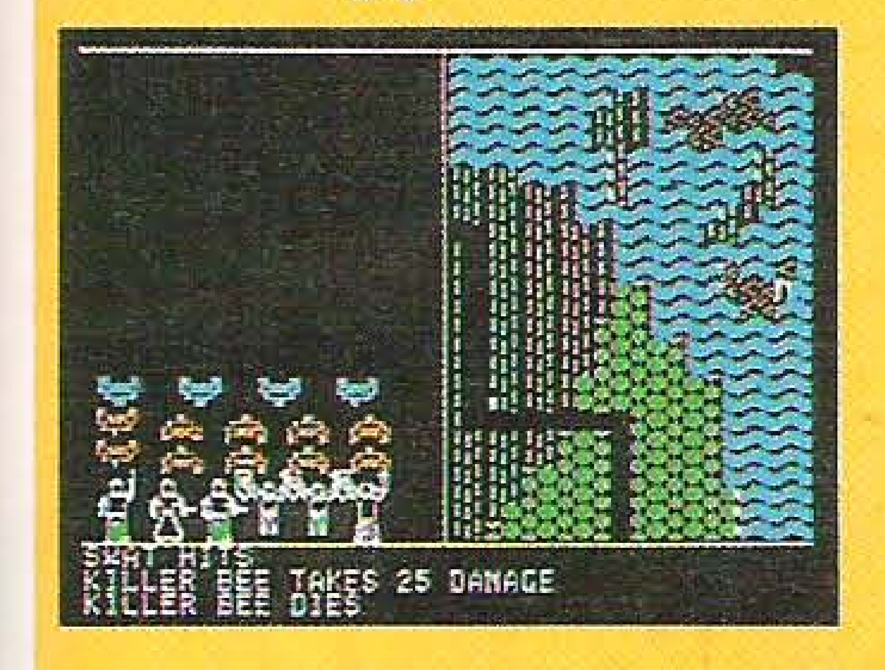


Die Geschichte von Mandragore: Man befindet sich im friedfertigen Land von König Jorian von Mandragore. Doch: Der Monarch wird von einem bösen Fluch beherrscht. Um ihn von dieser „Mißlichkeit“ zu befreien, muß der Held (im Auftrage der „Menschlichkeit“) den Tyrannen Lord Yarod Nor aufstöbern, der den „Bannstrahl“ gegen den guten König entsendet hatte. Jetzt ist Ihr Team gefragt: Stellen Sie Ihr bestes Team zusammen, um den König von diesem fiesen Fluch zu erlösen! Der Personenkreis, der Ihnen bei der Mission zur Verfügung steht, besteht aus folgenden „Typen“: Zwerge, Elfen, Hobbits, Mi-org's oder menschliche Wesen aus Fleisch und Blut.
Jeder von den oben Genannten haben natürlich ihre spezifischen Waffen bzw. Eigenarten: Unter diesen befinden sich z.B. Krieger, Wachleute, Zauberer und weise Männer.
In den zahlreichen Örtchen der Insel Mandragore bietet es sich geradezu an, etwas zu kaufen (wichtig) oder gar zu stehlen.
Bei der Texteingabe genügen bei Mandragore die ersten beiden Buchstaben des Wortes, das man gebrauchen möchte. Insgesamt 29 Verben stehen zur Disposition.
Fazit: Mandragore ist ein Adventure, das Sie nur mit Hilfe Ihres Teams lösen können. Wählen Sie also die richtigen Personen für Ihre Crew aus, denn die spezifischen Eigenschaften werden Ihnen helfen, Sachen zu stehlen, Spuren zu lesen, Schätze zu finden oder Bannsprüche zu erkennen. Die Nachteile: Die Landschaft ist ein wenig „Lego-like“ (ich meine die kleinen bunten Bauklötze...); das Handbuch ist sehr umfangreich, verwirrt aber bisweilen den User, da alle Systeme (Apple, Spectrum, MSX, Schneider, C-64) kunterbunt bei der Beschreibung durcheinandergewürfelt wurden. Mal sehen, ob INFOGRAMMES mit seinem Erstlingswerk den erhofften Erfolg erzielt!

Klaus Krebs/mk

Grafik	7
Story	5
Vokabular	8
Atmosphäre	9

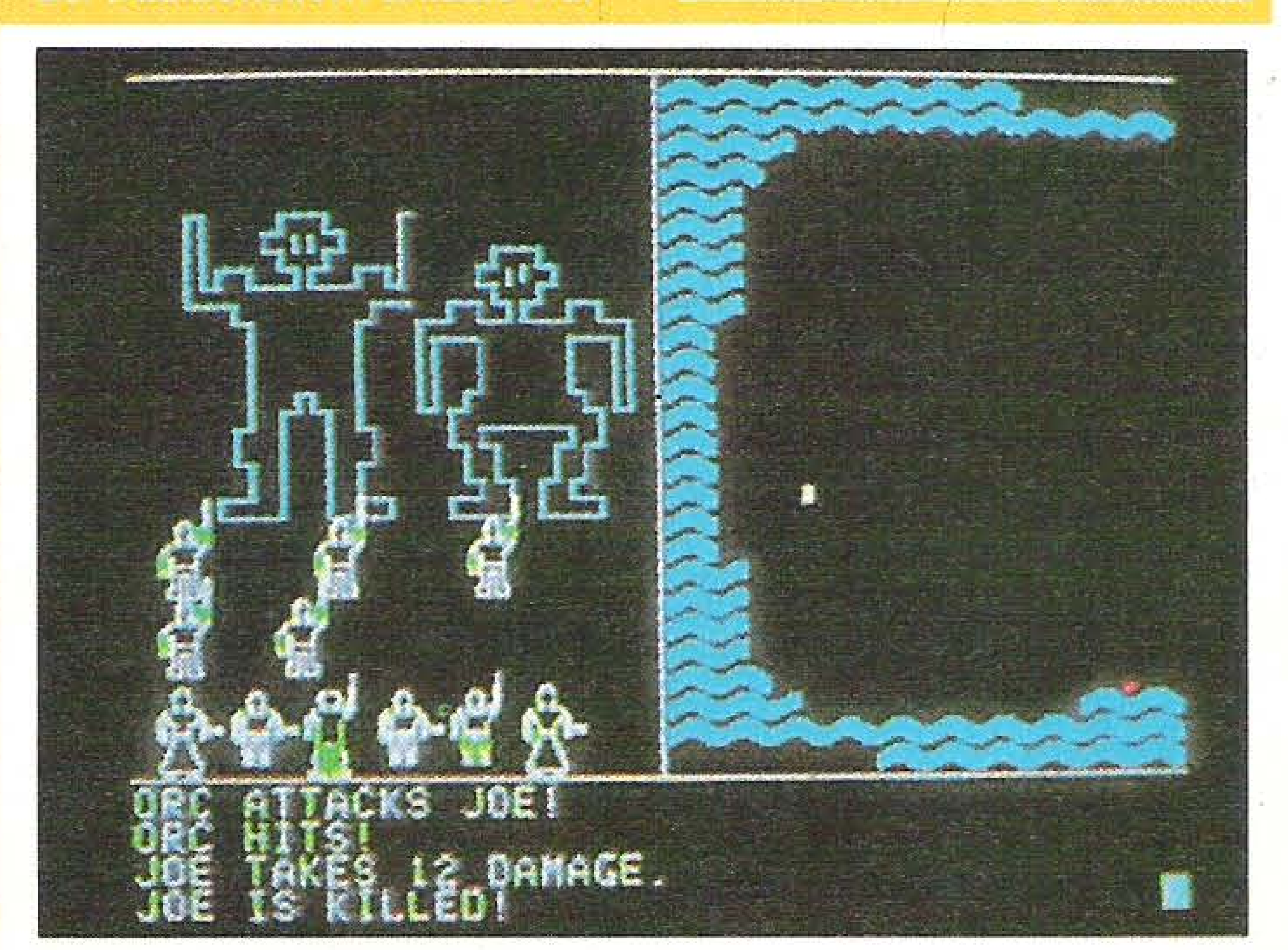
„Fantastisch“



Programm: Phantasie, **System:** C-64/128, Apple, Atari ST, **Preis:** (Diskette) 60 Mark, **Hersteller:** U.S Gold, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.
Neben den vielen Adventure-Neuerscheinungen gibt es auch ein neues Fantasie-Rollenspiel, das bestimmt eine Menge Staub aufwirbeln wird! **PHANTASIE** wurde von **STRATEGIC SIMULATIONS** geschrieben und wird nun von **US GOLD** vertrieben.
Phantasie ist ein Multi-Rollenspiel, das den Spieler auf die Insel Gelnor versetzt. Dort kann er eine Gruppe von bis zu sechs verschiedenen Charaktern steuern: Zauberer, Priester, Dieb, Kämpfer und andere klassische Personen der Fantasie-Spiele. Natürlich gibt es auch Wesen, die nicht „menschlichen Ursprungs“ sind und dem Adventure den richtigen Touch geben: Gnome, Elfen, Orcs usw. Mit einer so buntgewürfelten Truppe müssen Sie die Insel nach neun Ringen absuchen, um mit diesen dann den schrecklichen Herrscher des Eilandes zu vernichten. Um sich aber erstmal in der Gegend zurechtzufinden, sollte auf jeden Fall ein Plan angelegt (gezeichnet) werden!
Der Spielablauf besteht, wie bei den ersten Fantasie-Adventures, aus dem Erforschen von Kerkern und Labyrinthen, dem Erlernen von Zaubersprüchen, dem Lösen von Puzzles und nicht zu vergessen, dem Bekämpfen zahlloser Monster. Wenn man beim Erkunden des Landes eine neue Stadt betritt, können dort die Personen der Gruppe „ausgewechselt“ oder neu ausgerüstet werden.
Eine sehr schöne High-Resolution-Grafik unterstützt die durch die Story aufgebaute Atmosphäre. A propos Story: In dem mitgelieferten Handbuch findet man neben der ausführlichen Geschichte auch mehrere, genaue Beispiele, wie mit Rollenspielen umgegangen wird. Zahlreiche Bildschirm-Fotos machen das Ganze recht anschaulich.
Insgesamt gesehen, ist Phantasie ein sehr guter Nachfolger der traditionellen Fantasie-Rollenspiele. Durch die Komplexität des Programmes und der guten Umsetzung ist es ein Adventure, das bestimmt viele vor dem Bildschirm fesseln wird! Also lassen Sie Ihrer „Phantasie“ freien Lauf!

ss

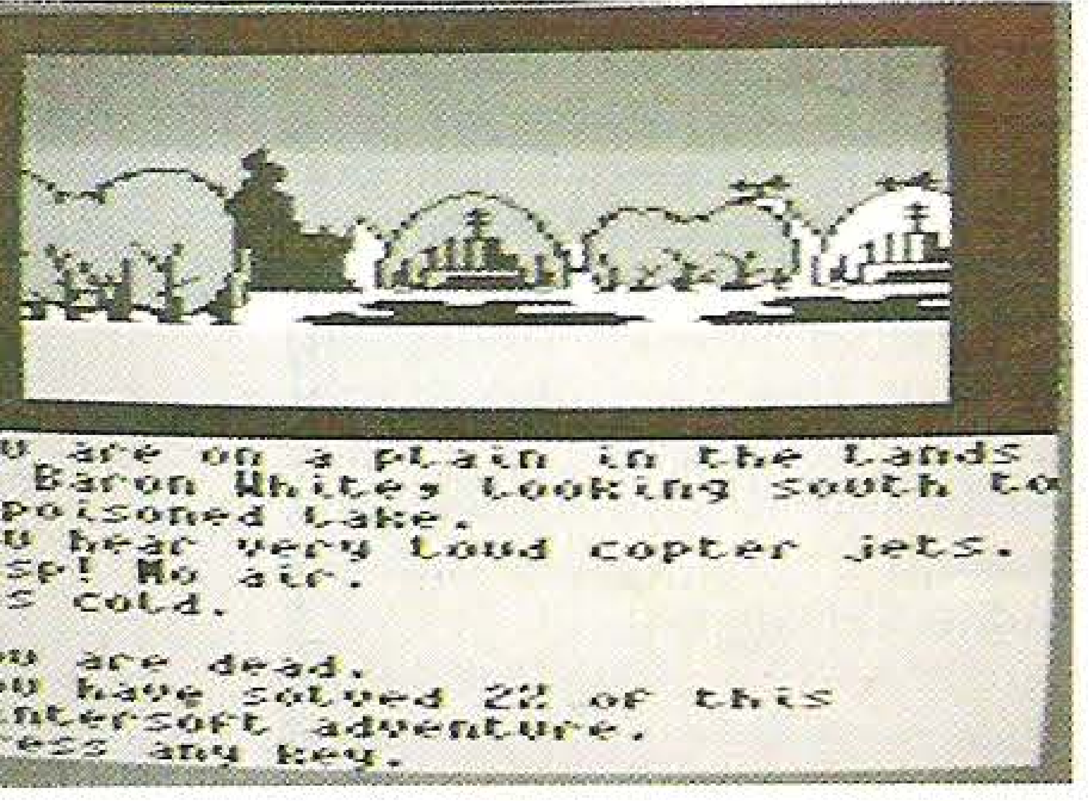
Grafik	8
Story	8
Strategie	10
Atmosphäre	9



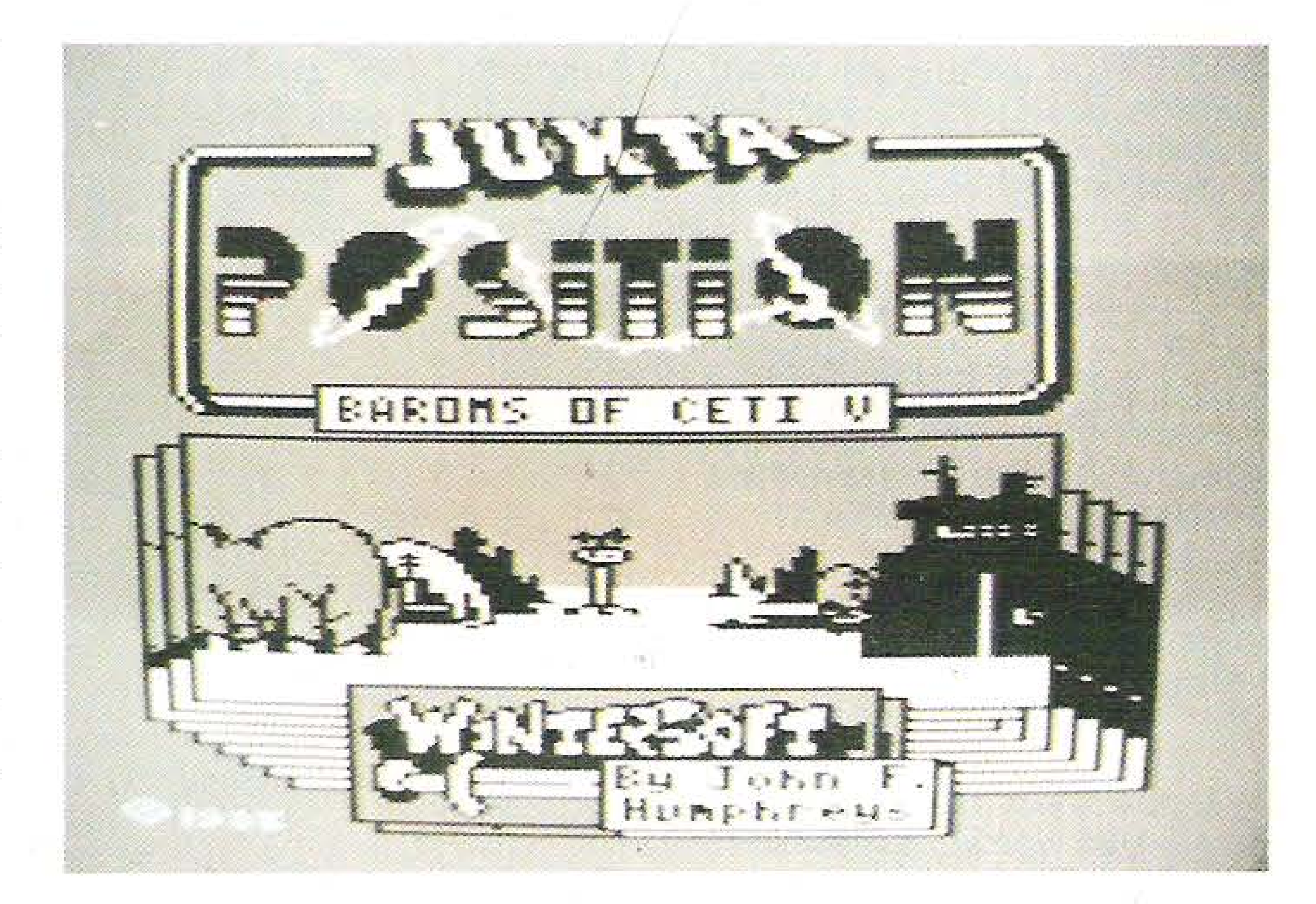
Der „Dragon-Ceti"

Programm: Juxtaposition, **System:** Dragon 32/64, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Wintersoft, Enfield, England, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach.

JUXTAPOSITION ist der Titel einer geplanten Adventure-Serie von **WINTERSOFT,** von der „The Barons of Ceti V" das erste ist.
Man wacht als Cross, dem Diener von Baron White, auf. Man befindet sich auf dem Planeten „Ceti V", den acht Barone besit-



zen. Auf Ceti V wird das „Cetite Ore" aufgebaut, welches als Treibstoff für Hyper-Raumschiffe dient. Der Planet hat keine Atmosphäre, deshalb sind alle Städte in große Glasglocken gehüllt.
Sie bekommen nun von Baron White den Auftrag, in das Land der Baroness Black zu reisen und nachzuschauen, was der Dame zugestoßen ist. Beim regelmäßigen Treff der Aristokraten ist sie schon lange nicht mehr erschienen. Außerdem geht das Gerücht um, sie experimentiere mit der „Juxtaposition", einer geheimnisvollen Energie-Quelle, die nach der Sage zwei Universen miteinander verbindet. Nun machen Sie sich also auf den Weg. Sie müssen zunächst versuchen, aus der Stadt zu kommen, in der man sich gerade befindet (dies ist unheimlich schwierig; es dauerte einige Stunden, bis ich die oberen Korridore verlassen konnte.). Ein kleiner Tip: Man kann sich mit Hilfe der Laken vom Balkon abseilen; danach kann man in einer Dusche den „Assasin Droid" ausschalten!
Der Bildschirm ist in zwei Teile gesplittet: In der oberen Hälfte sehen Sie die Grafik bzw. den Ort, in dem man sich befindet. Der untere Teil ist für die Abwicklung von Textein- und -ausgabe vorgesehen.
Die Grafik dieses Adventures ist bemerkenswert: es handelt sich um Panorama-Grafik. Man kann durch die Landschaft



wandern und diese perspektivisch sehen. Nur: Sobald man ein Gebäude betritt, weicht die Grafik dem Abbild des Gebäudes und einer Kurzbeschreibung, bis man es wieder verläßt.
Das Textverständnis des Adventures ist gut, wenn es auch nur etwa 50 Verben beinhaltet. Dafür sind aber Kombinationen, wie „DROP THE CAMERA, THEN DIG INTO SAND, THEN TAKE THE RED CETITE ORE AND OPEN THE DOOR" möglich!
Ein kleiner Nachteil: JUXTAPOSITION ist verdammt schwierig. So muß man ziemlich penibel die gesamte Umgebung absuchen, bis man die gewünschten Gegenstände gefunden hat. Bisweilen brauchen Sie auch „verrückte Ideen", um weiterzukommen (einmal mußte ich einen NIGHTEYE DROID mit dem Blitz meiner Kamera blenden, damit dieser den Weg freigab...). Ich habe das Adventure immer noch nicht ganz gelöst, aber ich spiele es mit Begeisterung. Dieses Spiel sollte sich jeder Dragon-Adventurer zulegen!

Lothar Fritsch

Grafik	10
Story	9
Vokabular	8
Atmosphäre	9

Zwei Adventures in einem

Programm: Warriors of Ras, **System:** Atari 800/130, C-64/128, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** All American Adventures, Unit 10, Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham B7 4LY, **Vertrieb:** Rushware, Kaarst

Fanatasie-Rollenspiele sind wieder groß im Kommen! Auf dieser Welle schwimmt auch das Rollenspiel von **ALL AMERICAN ADVENTURES – WARRIOR OF RAS.** Am Anfang fällt sofort positiv auf, daß es sich hier um zwei, voneinander unabhängig laufende Adventures handelt. Also eine Menge Stoff zum Spielen.
Entzünden Sie Ihre Fackel, nehmen Sie das leichte Schwert in die Hand, und betreten Sie durch die offenen Türen die Dunkelheit. Hier werden Sie feststellen, daß Sie sich nicht mehr normal bewegen können. Doch dieses Problem ist schnell gelöst: MOVE EAST 2 – und der Spieler bewegt sich zwei Schritte nach Osten ins Dunkle. Auf diese Weise werden auch die anderen Befehle zum Kämpfen, Aufnehmen, bzw. Fallenlassen von Gegenständen und vor allem der magischen Kommandos (von denen gibt es allein schon über 25!) eingegeben. Feinde und Hindernisse gibt es zur Genüge – da kann sich keiner über Langeweile beschweren.
Daß die Grafik nicht an die von „normalen" Adventures heranreicht ist klar, denn hier wird mehr Wert auf Strategie, Logik und Atmosphäre gelegt. Auch das Land von Kaiv ist nicht gerade klein!
Zunächst muß sich der Spieler gut ausrüsten, wobei man am Anfang die „Standard-Ausrüstung" auswählen sollte, denn ein teures Schwert erreicht bei weitem nicht den Nutzen dieses Packsets! Und nun geht's los. Sie haben von Doserror (hier liegt kein Diskettenfehler vor), Lord von Ras, die Aufgabe zugeteilt bekommen, einen großen Schatz im Lande Kaiv zu finden. Nur - Sie sind nicht der erste, der es versucht - bisher ist noch niemand zurückgekehrt.
Insgesamt ist Warriors of Ras ein gutes Fantasie-Rollenspiel, bei dem jedoch keinerlei Erfahrung mit solchen Spielen nötig ist. Sowohl für Anfänger als auch für Profis ist dieses Adventure geeignet; der Schwierigkeitsgrad läßt sich individuell einstellen. Erfreulich ist auch das „Zweier-Set", also zwei Adventures zum Preis von einem.

Stefan Swiergiel

Grafik	7
Story	8
Vokabular	9
Strategie	10

Kurz belichtet

C-64

MR. POSTMAN

Ab geht die Post! Schlüpfen Sie in die Rolle eines Briefträgers und erleben Sie wie mühselig es unter Umständen sein kann, Briefe an die richtigen Adressaten zu befördern. Fangen Sie die verschiedenfarbigen Briefe auf und bringen Sie diese zu den jeweiligen Transportfahrzeugen.

TOP

Bei diesem Spiel werden Sie so richtig ins Schwitzen kommen. Wetten daß........? Dank seiner tollen Spielidee und dem abwechselungsreichen Spielgeschehen kann man "MR. POSTMAN" mit Fug und Recht als Topprogramm bezeichnen.
Seite 8

C-64

MOON RALLYE

Sie fliegen als Commander ODORE auf einer sehr stark beflogenen Weltraumstraße. Doch die Piloten anderer Sternensysteme, die diese Straße ebenfalls benutzen, sind offenbar nicht mit den allgemein üblichen Verkehrsregeln vertraut. So bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als den anderen (Weltraum)-Verkehrsteilnehmern auszuweichen, was allerdings von Level zu Level immer problematischer wird.
Seite 16

C-64

STEINSCHLAG

Stellen Sie sich dem großen Unfallrisiko auf einer riesigen Baustelle? Sollten Sie so risikobereit gewesen sein, werden Sie sich bereits nach kurzer Zeit verirren. Da Sie jedoch ein furchtloser Joystickakrobat sind, versuchen Sie sofort den Ausgang zu erreichen, ohne gegen Mauern, Steine oder im Weg stehende Container zu stoßen, sonst......

Sollten Sie trotz aller Widerstände unbeschadet am Ausgang ankommen, werden Sie mit einer Melodie belohnt. Anschließend erwartet Sie dann bereits der nächste Level mit noch höheren Anforderungen an Ihre Geschicklichkeit.

Seite 18

VC-20

HOT FOOD

Sie wurden beim Raubkopieren ertappt und zur Bestrafung ins "Schlaraffenland" verbannt. Nun werden Sie sich sicherlich fragen warum ausgerechnet ins Schlaraffenland ? Ganz Einfach: Erstens gibt es hier keine Software und zweitens fliegen Ihnen Äpfel, Birnen und Kirschen um die Ohren. Das Verzehren dieser Früchte erhält Sie am Leben. Doch essen Sie mit Überlegung, denn unter den wohlriechenden Früchten befinden sich todbringende vergiftete Pilze.



Seite 21

C-16

COSMIC TERROR

Schließen Sie Ihren Joystick an den C-16 an und starten Sie das Programm "COSMIC TERROR". Fliegen Sie mit Ihrem hochmodernen Jet durch den Weltraum und schießen Sie, die in großen Schwärmen attackierenden Aliens ab. Bei diesem Programm handelt es sich um eine sehr schnelle Simulation des bekannten Spielhits "SPACE INVADERS".



COSMIC-TERROR erhielt in der Redaktion schon nach den ersten Tests das Prädikat Topprogramm. Testen Sie selbst, ob diese Einschätzung berechtigt ist. Wir wünschen Ihnen schon jetzt viel Spaß!
Seite 32

SPECTRUM

AIRSPEEDER

Finden Sie mit Ihrem Raumschiff vier Bomben, die von Saboteuren in einem Höhlenlabyrinth versteckt wurden. Wie nicht anders zu erwarten wird die Suche von verschiedenen Hindernissen erschwert. Zahlreiche Ufos, elektronische Barrieren und Laserkanonen machen unserem Piloten das Fliegen zur Qual.

Ein Tip: Bevor Sie abheben, sollten Sie, die Ihnen zur Verfügung stehende Karte genau studieren, denn Sie besitzen nur ein einziges Raumschiff! Obwohl in BASIC geschrieben, werden an den Spieler hohe Anforderungen gestellt.



Seite 49

SPECTRUM

CHERRY-JERRY

Jerry wohnt auf dem Mars, um dort die reifen Marskirschen einzusammeln, die angeblich jedem Marsianer Superkräfte verleihen. Natürlich ist die Jagd nach den begehrten Kirschen mit einigen Hindernissen verbunden. So wachsen die Früchte beispielsweise nur in Gärten, die sich unterhalb der Planetenoberfläche, in großen Höhlen befinden. Mit einem Düsenrucksack ausgestattet beginnen Sie die gefährliche Einbringung der Ernte. Zunächst muß JERRY durch eine Höhle gesteuert werden, was sich bei der rasanten Geschwindigkeit als schwieriges Unterfangen erweist.

CHERRY-JERRY zeichnet sich durch sehr gute Effekte aus und ist, da vollständig in Maschinensprache geschrieben, ein schnelles, abwechselungsreiches und unterhaltsames Topprogramm.



Seite 45

SCHNEIDER

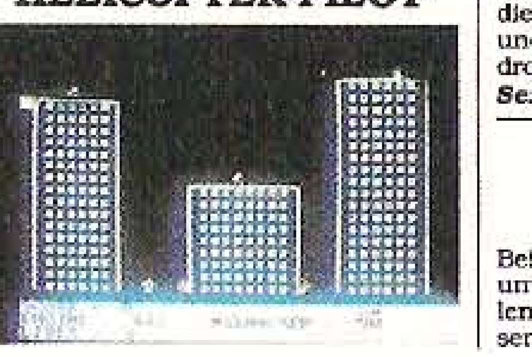
STARPATROL

Fliegen Sie in Ihrem Raumgleiter im "Buck Rogers-Stil" über die Planetenoberfläche und weichen Sie den angreifenden Ufos aus. Der Angriffe erwehren können Sie sich erst, wenn Ihr Laser genügend Energie gespeichert hat. Also bleibt am Anfang nichts anderes übrig, als den schnellen Ufos und deren Beschuß auszuweichen. Ein mit Sicherheit schwieriges Unterfangen.

Seite 52

SCHNEIDER

HELICOPTER-PILOT



Dieses Actionspiel erfordert von Ihnen Geschicklichkeit und ein ausgeprägtes Strategieverständnis. Übernehmen Sie die verantwortungsvolle Aufgabe eines Hubschrauberpiloten, der in Panik geratene Menschen aus einem brennenden Hochhaus retten muß. Achten Sie während Ihrer wichtigen Mission auf Ihren begrenzten Energievorrat und tanken Sie rechtzeitig auf. So ganz nebenbei muß auch der Brand des Hauses gelöscht werden. Es gibt viel zu tun, packen ......
Seite 57

ATARI

KITTEN

Wußten Sie schon wie schwer es ist, als Kater die Zuneigung einer Katzendame zu gewinnen ? Probieren Sie es doch aus. Nehmen Sie Ihren Atari und geben Sie "KITTEN" ein.

Die Zuneigung der Katzendame kann man durch Zuwerfen bzw. Überreichen von Blumen gewinnen. Sollten Sie dazu aber zuviel Zeit benötigen oder eine zu geringe Anzahl von Blumengeschenken überbringen, wird die arrogante Dame gewalttätig und beraubt Sie eines Ihrer drei Leben.



Seite 62

ATARI

SMURF

Wollten Sie sich nicht schon immer mal nach Schlumpfhausen begeben, um zu sehen, was die Schlümpfe dort den ganzen Tag so treiben ? Nun mit dem Programm "SMURF" haben sie ausreichend Gelegenheit zur intensiven Beobachtung. Steuern Sie den Schlumpf durch die zahlreichen unterschiedlichen Bilder und widerstehen Sie den vielfältigen Bedrohungen.
Seite 70

TI-99

PITFALL

Bei diesem Programm handelt es sich um eine gelungene Version des Spielhallenklassikers "PITFALL". Hier muß unser Held wertvolle Schätze einsammeln und enorme Gefahren überstehen: Skorpione, giftige Schlangen, im Wasser verborgene Krokodile muß in jedem Fall aus dem Weg gegangen werden. Anderenfalls ist Ihr Spielerdasein auf das äußerste gefährdet. - Spannung ist also garantiert!
Seite 73

TI-99

ODYSSEE

"ODYSSEE" läßt Sie in die Rolle eines der berühmtesten Ausbrecherkönige im Zeitalter des dritten Jahrtausend schlüpfen. Wieder einmal bekommen Sie die Chance aus dem streng bewachten Gefängnisplaneten des Universums zu entfliehen. Natürlich müssen dabei während des Unternehmens zahlreiche Hindernisse überwunden werden.
Dieser interessante Programmbeitrag zeichnet sich durch eine gute Grafik und schnelles Spielgeschehen aus.

Seite 77
Stefan Swiergiel/Siegfried Görk

Der weitere
INHALT

Basic-Kurs (Teil 8) 6
Checksummer für C-16 ... 30
Pokes für Spectrum und Commodore 64 39
Büchermarkt 86

Wettbewerbe
Aktion »Roter Punkt« 38
Rätsel 89
Großer Softwarekatalog 90/91

Weitere Programmbeiträge
Moontunnel für V-64 15
Men-Rescue für VC-20 26
Schwimmen für C-16 35
Break In für C-16 43
Astro War für den Apple-Computer ... 81

Computronic

Tronic Verlag
Postfach
3440 Eschwege

Alle 8 Wochen
neu bei Ihrem
Zeitschriften-Händler

secret service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks ... !!!

Wie versprochen, habe ich diesmal für Euch die „1000 Pokes" zusammengestellt! An dieser Stelle möchte ich mich recht herzlich für die freundliche Mithilfe der ASM-Leserschaft bedanken: Ihr Leser seid einfach spitze! Die Künstler oder Sportler würden sagen: „Ein wundervolles Publikum!" Doch jetzt wird es ernst. Es geht los!

Stefan Swiergiel

Trommelwirbel! Tusch! Hier sind sie: die fast 1000 Pokes für Commodore, Sinclair, Schneider, BBC, Dragon und sogar MSX! Die Pokes werden grundsätzlich vor dem Aufruf des Maschinencodes gesetzt. Wir haben folgende Abkürzungen für die Bedeutung der Pokes gewählt:

- UE = Unendlich Leben
- US = Unsterblichkeit
- KG = Keine Gegner
- AL = Anzahl Leben (0-255)
- T = Zeit, Tempo (0-255)
- KE = Kein Energieverlust
- AE/HE = Höhe der Energie (0-255)

Teilweise sind mehrere Pokes angegeben, da es auch unterschiedliche Versionen der Spiele gibt. Und jetzt - viel Spaß beim Spielen! Das nächste Mal gibts wieder Pläne und Tips für unsere Adventurer.

Commodore 64

A

Action Biker	15489,48	US
Alligata Blagger	53264,126	UE
	o. 3574,44	UE
	3516,234	US
	o. 3562,234	US
Android 2	4283,234	UE
Anihilator	6295,11	UE
AMC	11639,x	AL
Arabian Nights	2631,173	UE
	o. 2632,141	UE
	o. 2633,169	UE
	o. 2634,89	UE
Attack into Russia	11291,176	US
Automania	2249,9	UE
Axions	17388,173	UE
	o. 7065,238	UE

B

Baggitman	o. 19013,189	UE
	o. 22235,5	UE
	o. 22236,255	UE
Bandits	4971,177	UE
Bat-Attack	11061,234	UE
Battle through Time	22045,255	UE
Battlezone	8909,100	UE
Beach Hawk	8289,99	UE
Bizy Hawk	5889,255	US
Black Hawk	8289,99	UE
	o. 8290,255	UE
Blagger	3560,8	UE
Blackwyche	27186,96	UE
Blue Moon	7316,x	AL
Bomb Jack	6819,173	UE
Boulder Dash I	16494,169	UE
Boulder Dash II	25088,250	UE
	25112,165	US
Boulder Dash III	15334,250	UE
Bruce Lee	5686,128	UE
	o. 5672,128	UE
Buck Rogers	8825,36	UE
Bungling Bay	47465,176	UE
	47465,170	KG
Burnin Rubber	18432,173	UE

C

Captain Starlight	13368,173	UE
Cavelon	23789,255	UE
China Miner	34623,234	UE
	o. 34562,10	UE
	o. 34632,44	UE
	o. 34624,234	UE
	o. 33301,245	UE
	o. 33457,255	UE
	o. 34625,234	UE
Chiller	22501,189	UE
Choplifter	8011,173	UE
Clowns	3566,255	UE
Combat	32765,42	UE
Commando	2180,255	UE
	o. 13590,0	UE
	o. 2409,44	UE
	9906,x	AL
Congo Bongo	3655,5	UE
Crazy Caveman	3332,255	US
Crazy Kong	30624,173	UE
Crisis Mountain	2665,238	UE
	o. 3144,238	UE
Crossfire	27625,173	UE
	o. 5353,44	UE
Crystal Castles	5643,255	US
Cuthbert in Jungle	2659,5	UE
Cuthbert in Space	2726,255	US
Cylu	39409,173	UE

D

Dallas Star	3271,0	UE
Dare Devil Dennis	29173,255	UE
	17598,x	T
Defender	3005,5	UE
Dig Dug	10473,255	UE
Dimension X	8645,129	UE
Dinkey Doo	12296,165	UE
	o. 11989,18	UE
Donkey Kong	12118,234	UE
Dragon Hawk	3477,255	UE
Drelbs	8813,255	US
	o. 10445,25 0	US
Dropzone	2460,255:	
	2465,255	US

E

Eagle Empire	2214,50	UE
Encounter	30430,0	US
Escape	5514,27	UE
Espial	3369,33	UE
Evolution	6947,255	UE
Exterminator	5908,76:	
	5909,88:	
	5910,23:	
	5911,234	US

c16chris

F

Titel		Adresse	
Falcon Patrol		16764,234	UE
	o.	16765,234	UE
	o.	16764,36	UE
	o.	16705,2	UE
Falcon Patron II		9564,234:	
		9596,234	UE
Fire Ant		17568,100	UE
Flak		4798,36	UE
Frogger		22341,173	UE
	o.	22347,173	UE
Frogger Sega		22341,173	UE
Frantic Freddie		34535,24	UE
	o.	31887,255	UE
Fort Apokalypse		36364,234	UE
	o.	36339,155	UE
	o.	36539,255	UE
	o.	36353,234	UE
	o.	36366,0	UE
	o.	36366,153	UE
	o.	36367,234	UE
	o.	36366,234	UE
	o.	14697,0	UE
	o.	14760,0	UE

G

Titel		Adresse	
Galaga		17388,173	UE
	o.	17288,165	UE
	o.	17383,173	UE
Galaxions		7065,230	UE
	o.	17288,165	UE
Galaxy		3369,230	UE
	o.	3378,230	UE
Galaxy Terror		2780,x	AL
Gangster		5989,58	UE
Gateway to Apshai		2264,99	UE
Ghost Chaser		2669,250	UE
Ghostbusters		22014,9	US
		38456,96	KE
		34777,169	UE
Ghouls		8367,255	UE
Gorf		7240,234:	
		7241,234	US
Goonies		3002,173:	
		16005,173	US
Guardian		21050,169:	
		21051,0:	
		21052,234:	
		21053,234:	
		21054,234:	
		SYS 24765	UE
Gyroscope		32246,173:	
		38274,8	UE
Gyruss		3999,20	UE

H

Titel		Adresse	
Hard Hat Mack		16877,173	UE
			o.
		8472,100	UE
Herby		7191,255	UE
Heli Flight		2400,32	UE
H.E.R.O.		13865,0	UE
	o.	19131,0	UE
	o.	14652,25	KG
Hexpert		21875,173:	
		21872,173	UE
High Noon		18033,255	UE
House of Usher		7870,60	UE
	o.	6721,238	UE
Hovver Bovver		38680,96	UE
Hunchback		9521,234 :	
		9522,234 :	
		9523,234	UE
	o.	9521,44	UE
	o.	5704,50	UE
Hunchback II		21748,234:	
		21749,234:	
		21750,234	US
Hunter Patrol		7282,166	US

I

Titel		Adresse	
Impossible Mission		27028,0	UE
		31005,12:	
		31006,221:	
		31020,12:	
		31021,221:	
		31484,12:	
		31485,221	KG

J

Titel		Adresse	
Jet Set Willy		11345,33	UE
Jumpman it		9450,44	UE
Jumping Jack		27904,173	UE
Jumpman Junior		9450,173	UE
	o.	9450,44	UE
Jungle Hunt		2242,165	UE
		2242,234:	
		2243,234	US

K

Titel		Adresse	
Kaktus		4565,234	UE
	o.	4565,255	UE
Kickman		7424,230	UE
Kid Grid		10020,234	UE
Killerwatt		36785,234	UE
Kong strikes back		26699,173:	
		27253,173:	
		29690,173	UE
Kung-Fu Master		39613,189	US
	o.	4566,176	US

L

Titel		Adresse	
Lady Tut		2392,50	UE
	o.	2847,99	UE
Lancer Lords		16424,60	UE
Lazy Jones		2971,9	UE
Le Mans		2547,x	T
Loco		26944,77	UE
Loderunner		7892,255	US
		2710,44	UE
		7636,x	AL

M

Titel		Adresse	
Maggot Mania		2532,4	UE
Manic Miner		16423,5	UE
Matrix		7629,238	UE
	o.	7683,238	UE
Miner		9450,173	UE
	o.	2652,165	UE
	o.	2471,255	UE
		16424,x	AL
		16419,x	NB
Miner 2049er		9450,173	UE
Montezuma's Revenge		36190,230	US
Monty on the Run		3994,255	US
Moon Buggy		24151,173	UE
Motor Mania		8646,255	US
Mr Mephisto		25922,44	UE
	o.	26432,44	UE
	o.	26372,0	UE
		40800,x	AL
Mr Robot		11518,255	US
Mrs Pac Man		8090,173	UE

N

Titel		Adresse	
Nemesis		10239,166	US
Neptunes Daughter		7904,173	UE
	o.	7909,173	UE
	o.	7922,173	UE
	o.	7927,173	UE
	o.	7940,173	UE
	o.	7945,173	UE
		7870,x	AL

O

Titel		Adresse	
O'Rileys Mine		9251,44	US
		9523,170	UE
Ocean Decathlon		9450,173	UE
Omega Race		6300,230	UE

P

Titel		Adresse	
Pac Man		3451,x	AL
Pakakuda		7015,234	UE
Pedestrian		2288,255	UE
Pengo		20295,44	UE

Pitfall	5393,255	UE
	o. 2660,250	UE
Pitfall II	2876,32	UE
	o. 2665,x	AL
Pixi Pete	10473,255	UE
Pogo Joe	2779,36	UE
Pooyan	20634,173	UE
Popeye	2405,255: 2406,255	US
Protector II	16425,6	UE
Punchy	15458,50	UE

Q

Quasi Modo	16173,243	UE
Q-Bert	4446,173	UE
Quest for Tires	7341,99	UE
	o. 11485,125	UE

R

Radar Rat Race	7194,234	UE
Rambo	4820,173	US
Revenge Cameles	2599,230	UE
	o. 2746,230	UE
	o. 39931,238	UE
Revenge Mutant C	am. 35518,250	UE
R-Nest	4446f173	UE
Ring of Power	43,207: 44,24	UE
Robin to the Rescue	6144,234	UE
Rocket Roger	18193,44: 18190,44	UE
	21291,255	US
Roundabout	12843,234	UE

S

Sammy Lightfood	3678,189	UE
Save New York	7086,x	AL
Scramble	11291,175	US
Seafox	7337,173	UE
Shamus	27185,169	UE
	o. 27185,165	UE
	o. 27185,141	UE
	o. 27185,54	UE
	o. 27185,189	UE
Shamus Case II	15475,238	UE
	15476,176	UE
	3888,128	UE
Sheep in Space	35039,44	UE
Snokie	30116,173	UE
	o. 33242,200	UE
	33242,255	US
Son of Blagger	6626,232	UE
	3560,8	UE
Space Action	5697,171	UE
Space Taxi	16911,200	UE
Spelunker	10407,44	UE
Squish'em	2562,100	UE
Staff of Karnath	1005,182: 1006,10: sys 20024	UE
Stealth	30298,x	AL
Super Scramble	4691,x	T
Super Zaxxon	16149,155	US
Survivor	19563,255	UE

T

Tapper	15899,165	UE
Temple of Asphai	3574,44	UE
Time Runner	8543,9	UE
Trollie Wallie	7711,173	UE

U

Ugh	22178,255	US
U-46	37895,163	UE

W

Wallie goes Rhym.	8144,238	UE
Wheelin' Wallie	27427,173	UE
	o. 27427,173	UE
Whistler's Brother	26188,0	UE
Who dares wins	4516,x	AL
Who dares wins II	15697,173	US
	5211,255: 5012,255	US
Wizard's Lair	32818,165	US
Wizard of War	10430,x	AL
	10435,x	AL
	16017,44	US

X

Xerens	2273,238	US

Y

Yie Ar Kung-Fu	36445,173	US
	41603,208	KG

Z

Z	6172,174	UE
Zaga	9551,9	UE
Zaga Mission	12155,169	UE
Zaxxon	11353,x	AL
Zeppelin	10081,100	UE
	o. 14337,100	UE
	o. 18546,44	UE
Zorro	5423,127: 6431,125	UE

Schneider CPC I

Alien	Poke &2822,&80: Poke &28477,0 UE
Blagger	32518,x AL 31938,0: 31940,0 Conveyors ausschalten
Defend or Die	10 MEMORY 16383 20 LOAD „DEFEND OR DIE" 30 POKE 25828,255 40 25833,255 50 CALL 16421 Damit erhält man 99 Leben und 99 Bomben.
Finders Keeps	10 OPENOUT „D" 20 MEMORY 2047 30 LOAD „FK" 40 POKE 8398,0 50 CALL 2047
Ghostbusters	Kein Name Nr. 35116226=967400$ Kein Name Nr. 30736227=976.300
Knight Lore	Memory &1999 Load„0",&2000 10 For T=&A000 TO &A00E:
READ A:POKE T,A:NEXT:	POKE &49c9,0 20 Data 243,33,0,32,17,0,0,1, 0,128,237,176,195,0,0 30 MODE 1:CALL &A000 RUN UE
Nightshade	20 MODE 1:INK 1,6: INK INK 3,15:BORDER 0: MEMORY &12FF 30 LOAD„!npic",&1300: CALL &1300:LOAD„!" ,&1300:POKE &8FD3,0: CALL &1300 UE
Punchy	10 MEMORY&1FFF 20 LOAD„CODE" 30 POKE & 20A9,255 40 CALL & 2000
Roland in the Caves	In's nächste Land mit Shift + A
Starstrike	10 MEMORY 5119 20 MODE 0: BORDER 0 30 FOR G=0 TO 15: READ P:INK G,P: NEXT G 40 Data 0,2,6,8,18,20,24, 26,26,26,26,26,26,26,15. 50 LOAD „SETUP.BIN",32768 60 CALL 36506 70 LOAD „!CODE.BIN",5120 80 POKE 9792,0:POKE 9793,0 90 CALL 10140 Hiermit wird Ihre Energie nach jeder erfolgreichen Attacke auf den Death Star wieder vervollständigt.
Wizadore	&47E3=&FF Durch Pfeile gehen &5FC9=&EA Schneller gehen

Spectrum

A

Spiel	Poke	
Ad Astra	35853,0	UE
Ah Diddums	24786,0	UE
	24942,x	AL
Airwolf	45982,0	UE
Alien 8	51736,0	UE
	42592,255:	
	42593,255	UZ
Alien Swarm	24266,x	AL
Aquaplane	25448,0:	
	25449,195	UE
Arcadia	25776,0	UE
Arc of Yesod	49487,0	UE
	50904,255	KG
Astro Blaster	27422,0	UE
	26396,x	AL
Atic Atac	36519,0	UE
	35353,0:	
	35362,0:	
	36571,0:	
	39092,0	KE

B

Spiel	Poke	
Batman	38286,0:	
	38287,0	UE
Black Hawk	34695,183	UE
Blue Thunder	41006,x	AL
Bomb Jack	49530,x	AL
	49984,0	UE
Bomberman	33248,0	UE
	32846,x	NL
Booty	58294,4	UE
Bounder	36610,0	UE
	34637,x	AL
Bounty Bob strikes back	50955,255	AL
Bruce Lee	51795,0	UE
	51803,0	UE

C

Spiel	Poke	
Cannonball	32957,0	UE
Cavern Fighter	31683,0:	
	31684,0	UE
Chuckie Egg	42508,3	US
Chuckie Egg II	35453,0	UE
	30538,x	AL
Commando	27652,0:	
	27653,0:	
	27654,0:	
	27655,0:	
	27656,0:	
	27657,0	UE
Cookie	28698,0	UE
	26197,0	KG
Critical Mass	49847,54	KE
Cyberun	62671,0:	
	62675,0:	
	62676,0	UE

D

Spiel	Poke	
Death Racer	27150,0	UE
Defenda	37531,0	UE
	34163,0	KE
Dun Darach	34999,255	KG

E

Spiel	Poke	
Eskimo Eddie	24686,24:	
	24687,76	UE

F

Spiel	Poke	
Fall Guy	43896,2	UE
Fantastic Voyage	54492,0	UE
	54227,0	KG
Finders Keepers	34252,0	UE
Frank'n'Stein	34142,0	UE
Freez Bees	34610,0	UE

G

Spiel	Poke	
Ghostbusters	40191,0:	
	40192,167:	
	40625,0:	
	40845,0:	
	42173,0	UE
Giants Revenge	24504,0	
Green Beret	42076,x	AL
	41651,0:	
	41652,0:	
	41653,0:	
	41654,0	UE
Ground Attack	29063,0	UE
Gunfright	53912,201:	
	42640,x	AL
	49250,0:	
	53912,201	UE
	46022,0:	
	48224,0	KG
	51715,201	KE
Gyron	29552,201:	
	29089,0	KE
Gyroscope	53922,0	UE
	54271,3	KG
	52138,201	UZ

H

Spiel	Poke	
Hall of Things	32717,0	US
H.E.R.O.	44322,182:	
	44512,182	UE
Herbert's Dummy Run	36739,x	AL
Hunchback	26888,0	UE

J

Spiel	Poke	
Jack & Beanstalk	56115,0:	
	56116,0:	
	56388,62:	
	56389,27:	
	56390,0	UE
Jet Pac	25020,0	UE
Jet Set Willy	35899,0	UE
	35123,0	KG
	36477,0	KE
	34795,x	NL
Jet Set Willy II	31254,195	UE

K

Spiel	Poke	
Knight Lore	53567,0	UE
	44803,x	AL
Kokotoni Wilf	43742,0	UE

L

Spiel	Poke	
Lunar Jetman	36965,0	UE

M

Spiel	Poke	
Manic Miner	35136,0	UE
Mikie	46259,x	AL
Monty Mole	38004,0	UE
Monty on the Run	39039,x	AL
	36765,201	US
	39090,x	NL
	40238,195:	
	34716,24	UE
Moon Alert	42654,195	UE
	42249,24	UZ
Mr Wimpy	33693,0	UE
Mugsy	43012,0:	
	42906,0	UE
Mutant Monty	54933,0	UE

N

Spiel	Poke	
Night Shade	52739,0	KG
Nomad	40785,x	AL

O

Spiel	Poke	
Orion	37319,201	UE

P

Spiel	Poke	
Pentagram	49917,0	KG
	49917,201	UE
Pi-Balled	44416,5	UE
Pinball Wizard	51566,0	UE
Pogo	44259,0:	
	44260,33	UE
Projekt Future	27662,0	UE
Pssst	24984,0	UE
Psytron	41098,17:	
	41099,32:	
	40625,0:	
	41101,0	UE
	28625,0:	
	28626,0	KE

Pyamarama	48658,0	UE
Pyramid	44685,0	KE
Q		
Quazatron	58347,195:	
	58348,220:	
	58349,224	UE
R		
Raid over Moscow	46512,182:	
	30414,182	UE
Rambo	27401,0:	
	27402,0	
	o. 27402,201	UE
River Rescue	33420,0:	
	33452,0	UE
Road Racer	27150,0	UE
Robin of the Wood	49911,0	UE
S		
Saboteur	29894,0	UE
	46998,0	UZ
Sabre Wulf	43575,255:	
	45520,255	UE
Scuba Dive	55711,x	AL
Spectral Invaders	25062,254	UE
Spellbound	42170,x:	
	42171,x:	
	42172,x:	
	42173,x:	
	42174,x	HE
Spiky Harold	34813,0	UE
	34808,24	US
Spindizzy	48401,201	US
Soul of a Robot	25812,x	AL
Stop the Express	34464,183:	
	34926,183:	
	35257,0	UE
Sweevo's World	33219,0	UE
	37008,x	AL
T		
4D Terror Daktil	37629,0	UE
T.I.S. Fireman	59505,x	AL
Tir Na Nog	34202,200	KG
Tornado Low Level	35006,0	UE
Tranz Am	25446,0	UE
Trashman II	38656,142	UE
Tut Ankh Ammun	27783,0	UE
U		
Underwurlde	59376,0:	
	59380,0	UE
W		
Who dares wins II	50833,0	UE
Wizard's Lair	25522,x	AL
	25516,x:	
	25517,x:	
	25518,x	HE
Worse things happen	35443,0	UE
Y		
Yabba Dabba Dooo	37003,x	AL
Z		
Zaxxon	50224,0:	
	50245,0:	
	50246,0:	
	50247,0	UE
Zaxxon	48825,x	AL
Zip Zap	54605,0	UE
Zoom	24743,0	UE

BBC

Castle Quest	?&433E=&	UE
MR EE	Load „Mr EE"	
	?91ECB=&EA	
	CALL OL4300	UE
Snapper	ESCAPE 45?&FDD=&7F	
	Run	UE
Wizadore	?&37AA=&00	UE

MSX

Miner	&H8D4D,0	KG
	&H8A1A,10	conveyors ausschalten
	&H9C5A,0	UE
	&H9BF1,201	T
	&H93E6,X	Ton ändern
	&H93E3,0	Überraschung
	&H9C00,201	unbesiegbar
	&H97E1,X	Anzahl der einzusammelnden Gegenstände

Dragon

Astroblaster	6415,x	AL
Bloc head	10552,x	AL
Donkey King	12914,x	AL
KaterPillar Attack	1739,x	AL
Lunar Rover Patrol	22312,x	
	o. 22369,x	
	o. 22132,x	AL
Space Invaders	7674,x	AL
Touchstone	22384,255:	
	EXEC 16384	AL
Wirly Bird run	&H2078,x	AL
	&H2073,x	Level

Besonders danken wir denjenigen, die uns bei der Zusammenstellung der Pokes geholfen haben: Lars Huentz, St. Georgen, Stefan Sauter, Arnsberg, Tobias Greitmeyer, Prien, Stefan Näser, G. Hahn und vielen anderen.

Stefan Swiergiel

Und weiter geht's mit einigen wertvollen Tips für verzweifelte Computer-Freaks.

Tips zu Rambo 2

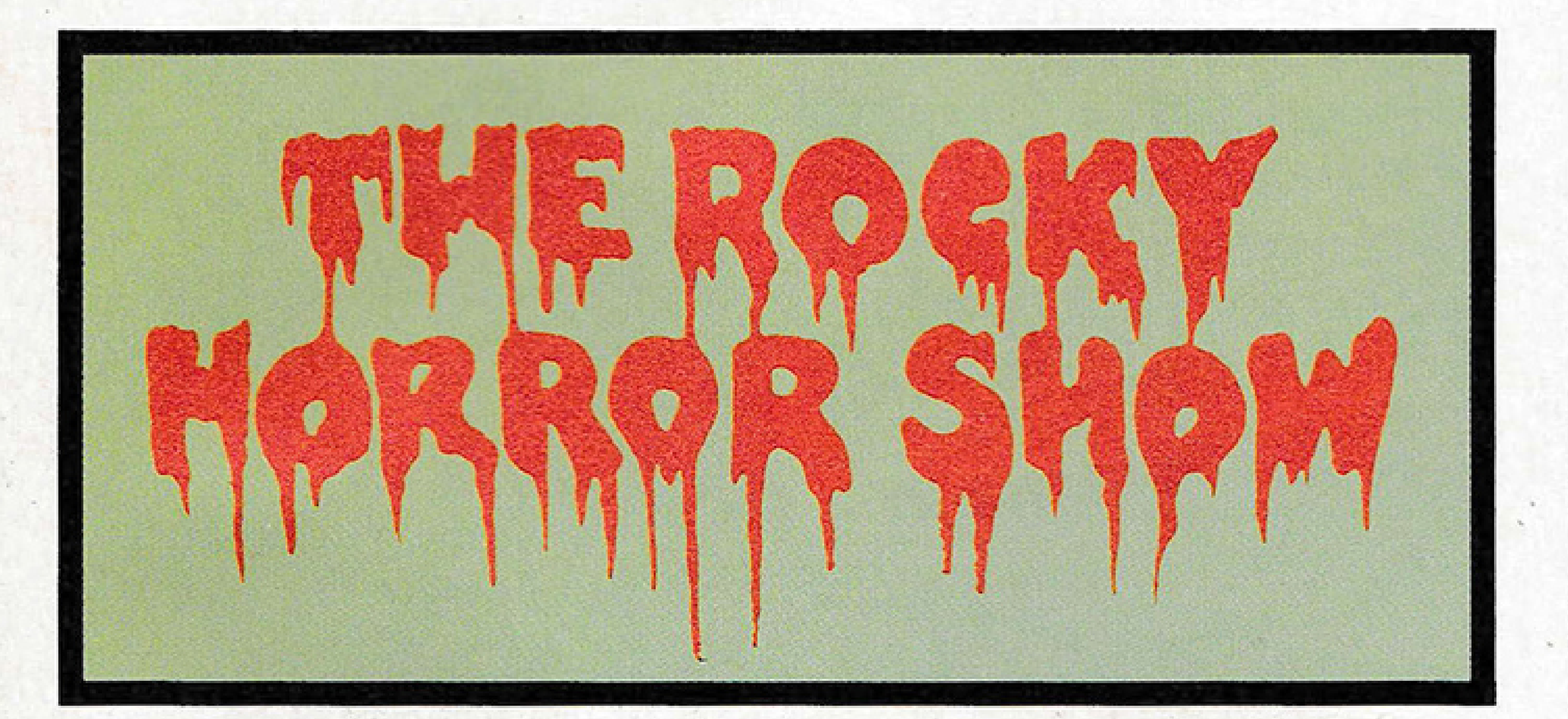
- Erstmal das Gewehr (das in der Nähe des Tempels liegt) aufnehmen. Dann weiter nach Norden gehen.
- Gehen Sie nun zum oberen Ende des Lagers, und dringen Sie bis zum Aussichtsturm vor. Jetzt zu dem Gefangenen gehen.
- Benutzen Sie an dieser Stelle das Messer, da andere Waffen nur mehr Aufsehen erregen.
- Nachdem der GI befreit ist, weiter nach Norden. Um schneller zu werden, sollten die explos. Pfeile verwendet werden.
- Mit dem Hubschrauber nun wieder nach Süden, Richtung Landeplatz, fliegen (er ist durch ein H gekennzeichnet).
- Rambo steigt automatisch aus. Die weiteren Gefangenen befinden sich in der Hütte am linken Fuß des Lagers. Sie kön-

nen sie nicht verfehlen, da sich das Gebäude von den anderen deutlich abhebt.
- Nun auf die Hütte schießen, bis die Gefangenen befreit sind. Diese laufen nun in Richtung Hubschrauber. Um sie zu beschützen, sollten die Handgranaten eingesetzt werden.
- Nachdem alle in den Hubschrauber eingestiegen sind, wieder in Richtung Norden fliegen.
- In kurzer Zeit erscheint ein feindlicher Kampfhubschrauber. Um ihm auszuweichen, muß der Hubschrauber immer von links nach rechts oder in Kreisen fliegen. Kurzzeitig kann man ihn mit der Bazooka aufhalten.
- Nachdem das Meer überflogen ist, auf dem Landeplatz (mit H gekennzeichnet) der Basis landen.
- Auf zur nächsten Runde.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Tips zur Rocky Horror Show

- Nachdem ein Teil der Anti-Medusa-Maschine gefunden ist, muß es zum Theater gebracht werden. Hinter dem Vorhang verbirgt sich der versteinerte Partner.
- Man kann immer nur ein Teil aufnehmen.
- Der Setzkasten für die AMM befindet sich ebenfalls hinter dem Theatervorhang. Hier müssen die einzelnen Teile zusammengesetzt werden. Dazu stellt man die Figur vor den Setzkasten und drückt den Feuerknopf. Nun kann man das nächste Teil aufnehmen.
- Der Aufenthaltsort der anderen mitwirkenden Personen befindet sich hauptsächlich in den folgenden Räumen: Riff-Raff – Theater, Magneta – Kronleuchtersaal, Columbia – Treppe, Eddie – Tiefkühlraum, Rocky Horror – Labor, Frank – Große Halle.
- Gehen Sie nicht in die Nähe des Schlafzimmers, wenn Frank erscheint.
- Sie haben nur ein Leben – seien Sie vorsichtig, und träumen Sie nicht.
- Riff-Raff besitzt einen Laser, mit dem er um sich schießt. Versuchen Sie, die Begegnung mit ihm zu vermeiden.
- Lassen Sie sich nie von den Gegnern berühren – wie auch immer!
- Eddie, der Motorradfahrer, wird ab 0° aktiv. Um ihn zu stoppen muß der aufleuchtende Knopf (im Tiefkühlraum) gedrückt werden. Nie den linken Knopf drücken!
- Eddie ist ein agressiver Rocker und fährt jeden über den Haufen.
- Um die Laser-Sperren zu aktivieren, muß auf die Leiter geklettert und der Knopf gedrückt werden.
- Wenn der Knopf im Transformatorenraum betätigt wird, gelangt man in den Crazy-Raum.
- Schlüssel befinden sich: Treppe, Crazy-Raum, Eingangshalle, Kronleuchterhalle, Schlafzimmer und Speisesaal.



Tips zu Hexenküche

- Ziel des Spieles ist, den goldenen Besen zu erlangen. Diesen kann man nur bekommen, wenn man eine Suppe aus 6 Zutaten kocht. Die Zutaten sind in den verschiedenen Höhlen und Kammern unterhalb der Erde verborgen.
- Nur wenn alle Zutaten im Kessel sind, kann sich die Hexe auf den Weg zu den Kürbislagern machen.
- Jede Zutat, die die Hexe findet, muß zum Hexenhaus gebracht werden.
- Zum Öffnen der 5 Türen (die zu den Höhlen und Kammern führen) werden insgesamt 4 Schlüssel benötigt.
- Die Schlüssel müssen die gleiche Farbe wie die Türen haben (z. B. öffnet der rote Schlüssel die Türen zu den Lavakammern).
- In den Höhlen sollte man sich auf die Situation einstellen und nicht zu schnell handeln.
- Die weißen, kleinen Lichter, die sich in der Landschaft und im Meer befinden, laden die Magie bis zu 99 % auf.
- Das Fliegen mit dem Besen ist nur möglich, wenn die Hexe sich auf einer freien Stelle befindet (nie mitten im Wald starten!). Zum Fliegen muß der Joystick nur nach oben gezogen werden.
- Zum Landen muß die Hexe über einer freien Stelle zum Stehen gebracht werden. Nun die Hexe senkrecht zu Boden lenken. Keine Flugzeuglandung!
- Die Hexe kann in 3 Richtungen schießen: waagerecht, diagonal nach oben und nach unten. Nur den Feuerknopf drücken und den Joystick in die gewünschte Richtung halten.
- Nie zu schnell fliegen!
- In folgenden Richtungen befinden sich die verschiedenen Eingänge: Start → Kürbislager (Eingang: grün) → Gruft (Eingang: blau) → Lavakammern (Eingang: rot) → Lavakammern (Eingang: rot) → Schierlingshöhlen (Eingang: violett) → Start

Liebe Leser!

Können Sie sich noch erinnern? Mit zwei Seiten SECRET SERVICE in ASM 5/86 fing alles an. Nicht zuletzt dank Ihrer kräftigen Mitarbeit sind wir mittlerweile schon bei sechs Seiten angelangt! Hierfür möchte ich mich nochmal auf's herzlichste bei Ihnen bedanken!
Bis bald

Stefan

Der Horror kommt mit Schuhgröße 67.

Böse lächelnd beobachtet der Tyrann Mangar, wie seine bösen Gehilfen den Bürgermeister fertigmachen. Nun ist er endlich der Herrscher von Skara Brae. Doch da hat er sich total getäuscht! Denn in einem unterirdischen Labyrinth versammeln sich sechs Abenteurer, um mit Kraft und Magie Skara Brae zu befreien. Wer ihnen helfen will, den Tyrann aus den Schuhen zu hauen, sollte sich schleunigst auf die Socken machen. Wer wissen will, was wir außer Skara Brae noch zu bieten haben, dem schicken wir gern unseren Gesamtkatalog.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ ____________ Ort ____________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



asm 8/86



Englisch mit Tücken

Programm: Verbentrainer Englisch 1, **System:** Sinclair QL, Schneider CPC & Joyce, Enterprise 128, **Preis:** 60 Mark, **Hersteller:** Düsi Software, Lorch, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80.

Eine für den Englisch-Anfänger gute Hilfe soll der **VERBENTRAINER ENGLISCH I** von dem deutschen Software-Hersteller **DÜSI** sein. Doch dazu später!
Wir haben uns die Cartridge des QL „reingezogen", um für Sie die (Basic-) Qualität des Programmes zu ergründen.
Gerade bei den Neulingen, die die englische Sprache erlernen möchten oder müssen, bereiten die unregelmäßigen Verben besondere Schwierigkeiten. Die Verben, wie sie auch in der Schule gelehrt werden, sind in diesem „Düsi-Projekt" in drei unterschiedliche Dateien angelegt, die einzeln oder zusammen gelernt werden können. Die Gruppen der Verben:
1 Verben bis zum 2. Englischjahr
2 Verben vom 3. bis 6. Jahr
3 sonstige Verben, die üblicherweise nicht zum Schulstoff gehören

Diese Auswahl in verschiedene Gruppen erfolgte nach einer Auswertung mehrerer in Baden-Würtemberg üblicher Schulbücher. Der Lehrstoff anderer Bundesländer differiert nur geringfügig oder gar nicht. Nachdem nun der Lehrstoff ausgesucht wurde, erscheint ein Unter-Menü, welches die Art des Abfragens zur Disposition stellt:

1 Simple Present
2 Simple Past
3 Present Perfect
4 Deutsches Wort

Wurde nun die entsprechende „Zeit" oder „Deutsches Wort" gewählt, erscheinen fünf Windows, in denen jeweils die einzelnen Konjugationen der Vokabel, die deutsche Bedeutung (falls nicht gewählt), die Frage und ein Eingabefeld dargestellt werden. Hat man nun z.B. „Present Perfect" angewählt, erscheint auf dem Screen der Cursor, „be", „was", und die deutsche Bedeutung. Gibt man ein anderes Wort als das richtige, in diesem Falle „been", ein, dann hat man die Chance, sich zu korrigieren. Ansonsten wird die Eingabe negativ bewertet, und der Computer fährt mit der Abfrage fort. Vokabeln, die mehr als zweimal nicht korrekt übersetzt bzw. eingegeben worden sind, werden mehrmals abgefragt, bis diese „sitzen".
Der Lerneffekt ist bei diesem Programm durchaus als gut zu bezeichnen, da eine gewisse Übersichtlichkeit gewahrt ist und der „technische Magister" sich sehr viel Mühe gibt. Für Schüler ist der VERBENTRAINER eigentlich ein ideales „Übungsgerät", wenn da nicht einige gravierende Fehler wären. Nur ein Beispiel: Beim nicht gerade sehr einfachen Verb „to fling" verlangt das Programm schier das Unmögliche, nämlich die deutsche Übersetzung „fliehen". Dies ist schlicht und einfach FALSCH. „To fling" bedeutet im Deutschen „schleudern", „werfen" oder (Tür) „aufreißen". Desweiteren hat das Programm stets nur einen deutschen Begriff zur Verfügung, den es „akzeptiert". Hier sollten sich die Verantwortlichen bei DÜSI noch einmal Gedanken machen. Auch das Handbuch weist sowohl Licht als auch Schatten auf: Zunächst ist die absolute Ausführlichkeit einfach als vorbildlich zu bezeichnen, zum anderen aber sind eine Reihe von grammatikalischen Fehlern (wohlgemerkt: Deutsche Spraache, schwehre Spraache) schlichtweg eine Zumutung. Ein gutes bis sehr gutes Lernprogramm, das allerdings noch einmal zurück in die „Werkstatt" müßte!

mk/ss

Handhabung	9
Lernanreiz	8
Lerneffekt (dennoch)	9
Lehrmethodik	8

Travel around!

Programm: Eine Reise durch Deutschland, **System:** Apple II(+,e,c), **Preis:** 59 DM (Disk), **Hersteller:** Langenscheidt-Software, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel. 089/3 60 96-2 85.

Das Haus **LANGENSCHEIDT** präsentiert in Zusammenarbeit mit dem Goethe-Institut, München, einen Streifzug durch zehn deutsche Städte, unter dem Motto: „Deutsch macht Spaß mit Langenscheidt". Während der **REISE DURCH DEUTSCHLAND** soll landeskundliches und sprachliches Wissen getestet und erweitert werden. Der Pool umfaßt 400 Fragen aus den Bereichen Geographie, Geschichte, Politik, Wirtschaft, Kultur und Alltagsleben. Die Reise beginnt in Frankfurt und führt über Bonn, Köln, Bremen, Hamburg, Hannover, Berlin (West und Ost), Dresden, München und Stuttgart wieder zurück nach Frankfurt.
Wird eine Frage richtig beantwortet, rückt der jeweilige Spieler in die nächste Stadt vor. Bei Falschantwort muß der Spieler in die vorhergehende Stadt zurück. Es gewinnt der Spieler, der zuerst wiedr am Ausgangspunkt der Reise angekommen ist.
Teilnehmen können bis zu vier Spieler, wobei der erste Spieler die größte Chance hat, als Sieger aus dem Frage und Antwort-Spiel hervorzugehen, der vierte die schlechteste. Vorausgesetzt, daß alle Fragen von allen Spielern richtig beantwortet werden, gewinnt immer Spieler Nr. 1 (er reist ja auch als erster ab; die anderen haben nicht die Chance, noch gleichzuziehen!) Im Begleitheft werden schon sehr viele Informationen gegeben, die der Spieler dann zur Beantwortung der Fragen nutzen kann.
Hier wird bereits über die einzelnen Städte, Geschichte und Persönlichkeiten referiert. In der Redaktion sind wir mehrmals „rundgereist" und haben festgestellt, der Fragenpool ist so groß, daß während mehrerer Spiele mit 4 Spielern kaum doppelte Fragen auftauchen. Wir haben uns allerdings gefragt, an wen sich dieses Lernprogramm richten soll: an Deutschland-Touristen?
Schüler? Kreuzworträtsel-Fans?
Der Schwierigkeitsgrad reicht von der Frage nach Beethoven bis zum Einfügen des simplen Wörtchens



„mir". Auch akzeptiert das Programm noch längst nicht alle richtigen Antworten, die übrigens immer in vollständigen Sätzen gegeben werden sollten. Auf die Frage: „Berliner Weiße, was ist das ?", wird die Antwort „ein Getränk" nicht akzeptiert. So penibel das Programm bei dieser Antwort ist, nimmt es jedoch z.B. bei der Frage nach den olympischen Spielen auch die Antwort „Olympiade" an.
Wenn Sie Wortfetzen eingeben müssen (gilt auch für die Abfrage von zwei Begriffen), wie z.B. bei der Frage: „Die Sorben sind ein klein-- Volk mit einer eigen-- Sprache", achten sie darauf, die beiden Endungen mit drei Punkten zu trennen. Ein Komma wird vom Programm nicht akzeptiert. Bei einer falschen oder dem Computer unbekannten Lösung wird eine richtige Antwort angegeben. Nach Auskunft des Begleitheftes kennt das Programm aber noch eine Vielzahl anderer möglicher Antworten. Schade, daß dies nicht konsequent durchgehalten wurde.
Denn: Auf die Frage nach der Bedeutung der Abkürzung „GG" kennt das Programm als Antwort nur „Grundgesetz", möglich wäre z.B. ebenso das Autokennzeichen Groß-Gerau.
Bei dem folgenden Satz werden nur „gegliedert" und „eingeteilt" als Antwort akzeptiert: „Die DDR ist in mehrere Bezirke ------ ".Hier kommt man mit „unterteilt", „untergliedert" nicht weit; und Kafka „schrieb" seine Werke zwar, und er „verfaßte" sie auch, aber er „schuf" sie nicht. Nicht immer ist also eine richtige Antwort auch „richtig". Das gilt auch für die Frage: „Kennen sie zwei Städte, die mit 'W' beginnen ?". Wer hier mit „ja" bzw. „nein" antwortet, wird unweigerlich zurückgeschickt. Für die Fehlerbewertung spielt es übrigens keine Rolle, ob Sie groß- oder kleinschreiben. Die Buchstaben ß, ü, ä, ö werden durch die Kombinationen CTRL-s, CTRL-u, CTRL-a und CTRL-o erzeugt.

Alles in allem ein nettes Spielchen, das mit mehreren Spielern Spaß macht, aber nicht gerade hohe Lernanforderungen an ältere Schüler stellt.

Martina Strack

Handhabung	**8**
Lernanreiz	**7**
Lerneffekt	**6**
Lehrmethodik	**10**

Sind Sie heute gut drauf?

Programm: Biorhythmus-Total plus Partnerschaftsanalyse, **System:** Schneider CPC 464, **Preis:** (Kass.) 30 DM; (Disc.) 40 DM, **Hersteller/Vertrieb:** R.R. Software, Ludwig-Rosenberg-Ring 47, 2050 Hamburg 80

Sind Sie heute gut drauf? Falls sie das noch nicht so genau wissen sollten, dann schauen Sie sich doch mal den **BIORHYTHMUS-TOTAL PLUS PARTNERSCHAFTS-ANALYSE** an. Das Programm von **R.R.SOFTWARE** erstellt für eine einzelne Person die Biorhythmen für die nächsten 33 Tage oder auf Wunsch eine Partnerschaftsanalyse. Auf dem Bildschirm ausgewiesen werden die einzelnen Prozentwerte für den geistigen, seelischen und körperlichen Rhythmus, wobei auch die Tendenz angegeben wird. Das kann bei diesem Programm allerdings auch so aussehen: „seelisch: 0,0 % ab (sprich: Tendenz absteigend)". Gegenüber anderen Biorhythmus-Programmen weist das vorliegende eine Textinformation auf, die zum Teil noch durch zusätzliche Bemerkungen ergänzt wird. Wie ich feststellen mußte, haben allerdings erst zwei Tage alte Babies schon Schwierigkeiten im Beruf. Sätze wie: „Typisch sind geringes Interesse, um in neue Wissensgebiete vorzudringen", fallen unangenehm auf. Die Grafik, die in der rechten oberen Ecke ihr Dasein fristet, kann gesondert auf den Bildschirm geholt werden. Das Programm ist voll menuegesteuert. Für jeden Tag können die Hinweise abgerufen und auf Bildschirm oder Drucker ausgegeben werden. Der Ablauf ist sehr bedienerfreundlich ausgestaltet und leicht zu handhaben. Die Textangaben wiederholen sich jedoch oft. Der Hersteller des Programms weist darauf hin, daß der Ausdruck des Programms für gewerbliche Zwecke genutzt werden darf. Wer sich für Biorhythmik interessiert, erhält hiermit ein Programm, das etwas mehr bietet als Kurven.

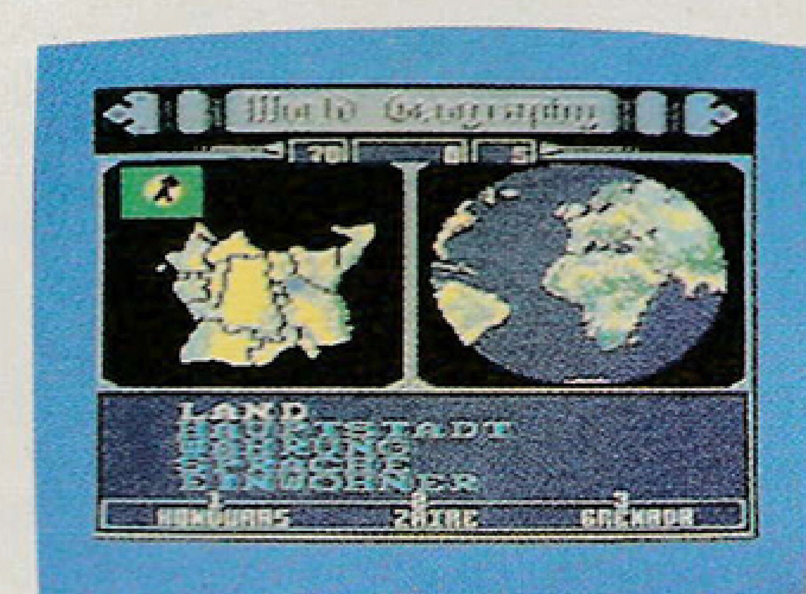
str

Grafik	**7**
Effekt	**0**
Anreiz	**?**
Handhabung	**10**

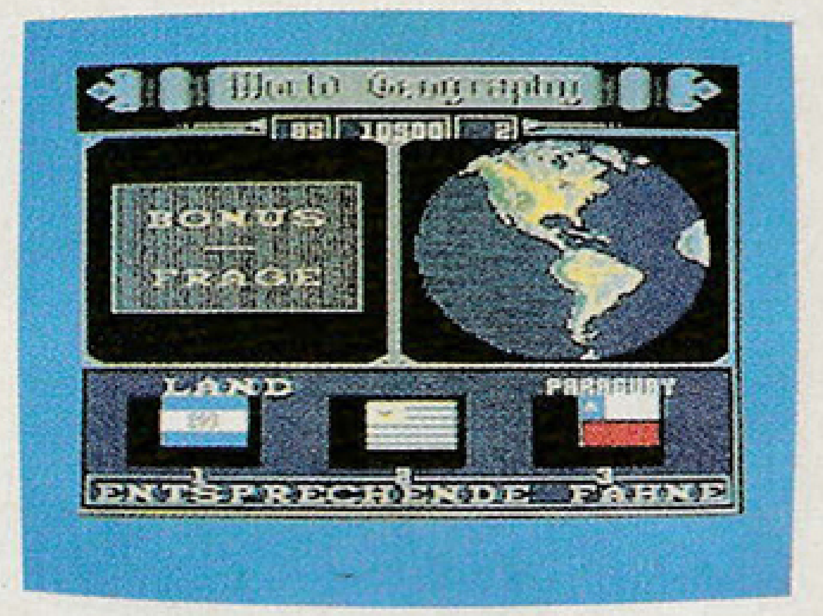
Wissenswertes aus aller Welt

Programm: World Geography, **System:** C-64, **Preis:** 60 DM (Disk.), **Hersteller/Vertrieb:** Ariolasoft

Allen Schülern, die sich in der Welt nicht so richtig auskennen, sei das neue Programm **World Geography** von **Ariolasoft** wärmstens empfohlen. Das Programm weist drei Schwierigkeitsstufen für maximal 2 Spieler auf, wobei sich bei erhöhtem Schwierigkeitsgrad die Bedenkzeit verringert.
Die hervorragende Grafik zeigt das jeweilige Land mit Flagge und Lage der Hauptstadt. Auf dem nebenstehenden Globus ist ebenfalls die Lage der Landeshauptstadt durch Blinken angezeigt.
Neben der Spielstufe kann der Nutzer des Programms auch das geographische Areal auswählen: Amerika und der Pazifik, Eurasien, Afrika oder alle gleichzeitig stehen zur Wahl.
Gefragt wird nach dem Namen des Landes, der Haupt-



stadt, der Währung, der Sprache und der Einwohnerzahl. Dem Spieler stehen 3 Antworten zur Verfügung, aus denen er die richtige herausfinden soll. Dieses Multiple-Choice-Verfahren macht jedoch zum Teil auch eine Negativauswahl möglich.
Während des Spiels läuft bei jeder Frage eine Zeituhr rückwärts, deren Wert mit 10 multipliziert die Punktzahl ergibt, die der Spieler bei richtiger Beantwortung der Frage erhält. Hat ein Spieler 10 000 Punkte erreicht, erhält er einen Bonus von 2 weiteren Ländern aus dem Pool, und es wird ihm eine Bonusfrage gestellt, die ihm ein weiteres Land einbringen kann. Dabei muß dem vorgegebenen Land die richtige Flagge aus drei Vorschlägen zugeordnet werden.
In der Übersicht des Endergebnisses werden die Anzahl der richtig beantworteten Fragen der 2 Spieler sowie deren Punktzahl gegenübergestellt. Der beste Spieler kann nach Beendigung des Spiels seine Initialen über die Tastatur eingeben.
Die Grafik dieses Lehrspiels ist wirklich ausgezeichnet. Auch die Idee, Geographiewissen auf diese Weise „rüberzubringen" halte ich für sehr gelungen. Nachteilig ist, daß einige Buchstaben der Schrift sich nur schwer voneinander unterscheiden lassen. Der Effekt des Programms hängt sicherlich davon ab, wie oft es gespielt wird, da auf der „Expertenstufe" nur wenig Zeit zum Beantworten einer Frage bleibt und die „Wettbewerbssituation" das Behalten neuer Daten etwas erschwert. Allerdings kann der Spieler auch eine Übersicht aller Länder mit den korrekten Antworten anfor-



dern, so daß dieser Faktor nicht so sehr ins Gewicht fallen dürfte. Alles in allem: Sehr gut gelungen!

Martina Strack

Grafik	10
Sound	8
Effekt	7
Anreiz	9

Music - Box

Sounds aus dem Computer!

Music on the MSX

Programm: MSX-Music-Compiler, **System:** MSX, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Ce Tec Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1,
Tel.: 0 40 / 2 80 10 45 - 49

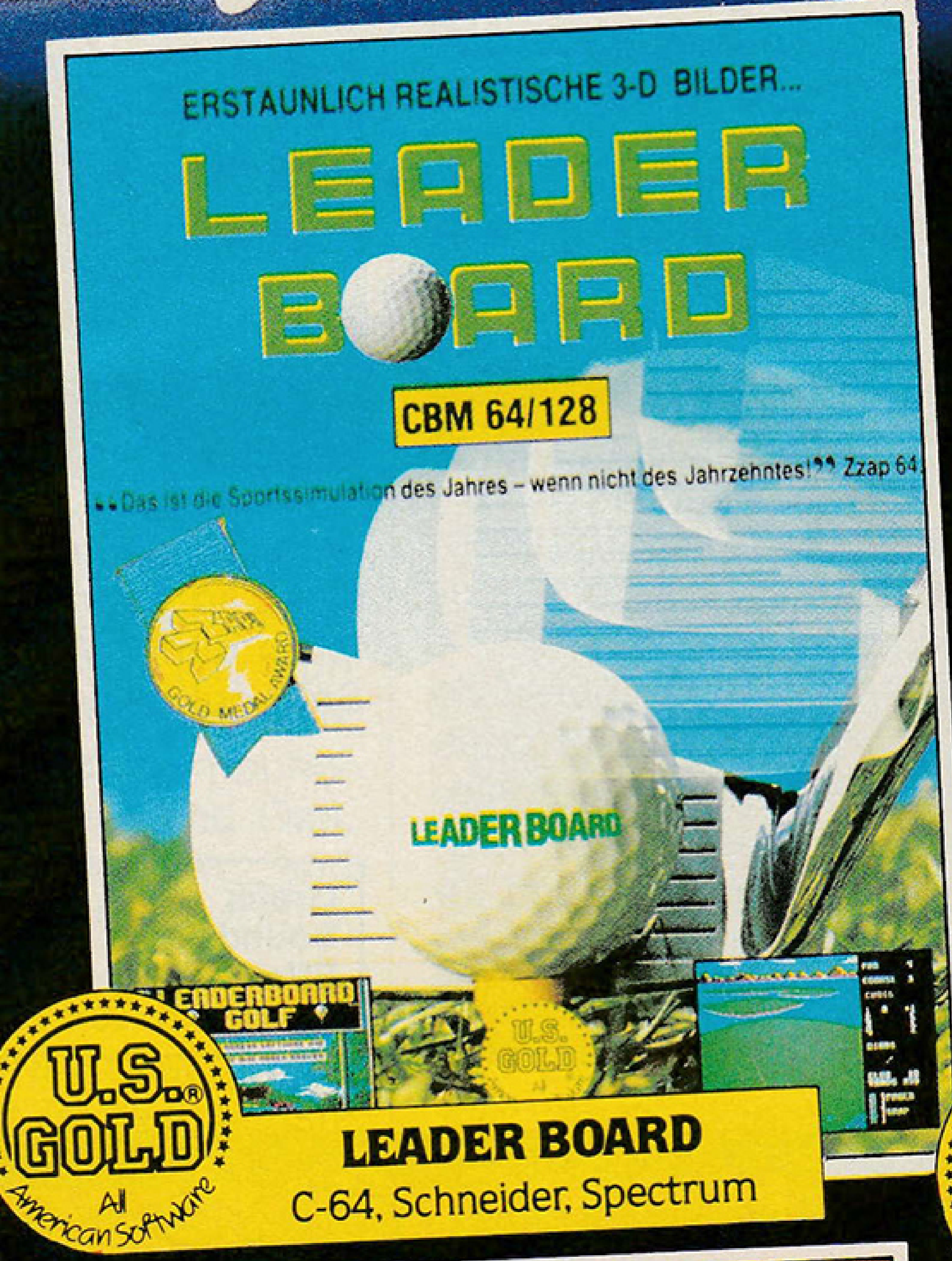
Endlich ein Musikcompiler für die MSX-Besitzer. Der **MUSIC-COMPILER** der MSX-Herstellerfirma **CE-TEC** soll für den User ein leistungsfähiges Anwenderprogramm sein, doch schon die ersten Versuche, einen guten Sound zu komponieren, ließen den Verdacht aufkommen, daß es sich hier eher um ein schlechtes Programm handelt.
Der Compiler realisiert auf einfache Weise die Erstellung einer Hintergrundmusik im eigenen Basic-Programm. Die Musik wird im Bildschirmdialog komponiert, und der Compiler erzeugt daraus das fertige Basic-Interrupt-Programm.
Insgesamt können zwei Stimmen komponiert werden, allerdings ist hier die Tonart festgelegt – es können nur simple Beep-Töne aus dem AY-Soundchip entlockt werden. Soundeffekte fehlen ganz. Die Methode des Komponierens ist relativ einfach gehandhabt: auf dem Bildschirm stehen zwei Manuale, die mittels Funktionstasten von der ersten auf die zweite Stimme umgeschaltet werden können. Die Tonhöhe wird dann über eine klaviaturähnliche Tastenbelegung eingegeben. Zusätzlich können durch die übrigen Funktions- sowie Cursortasten Sonderfunktionen eingeschaltet werden. So z. B. „Note einfügen in den Musikstring" usw.
Die Variabilität und das Klangbild sind relativ schlecht. Einziger Trost: Die Melodie kann, wenn compiliert, in jedes vorhandene Basicprogramm eingebaut und ohne Mühe aufgerufen werden.
Insgesamt ist dieser Compiler angesichts der mageren Soundausbeute (aus dem sonst soundstarken Ay-Chip) und der ungenügenden Variabilität nicht ernsthaft zu gebrauchen. Auf dieses Programm kann der MSX-User getrost verzichten! *Stefan Swiergiel*

Soundausnutzung	5
Variabilität	6
Klangbild	5
Verwendung	7

Neu von

U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa



U.S. GOLD All American Software

LEADER BOARD

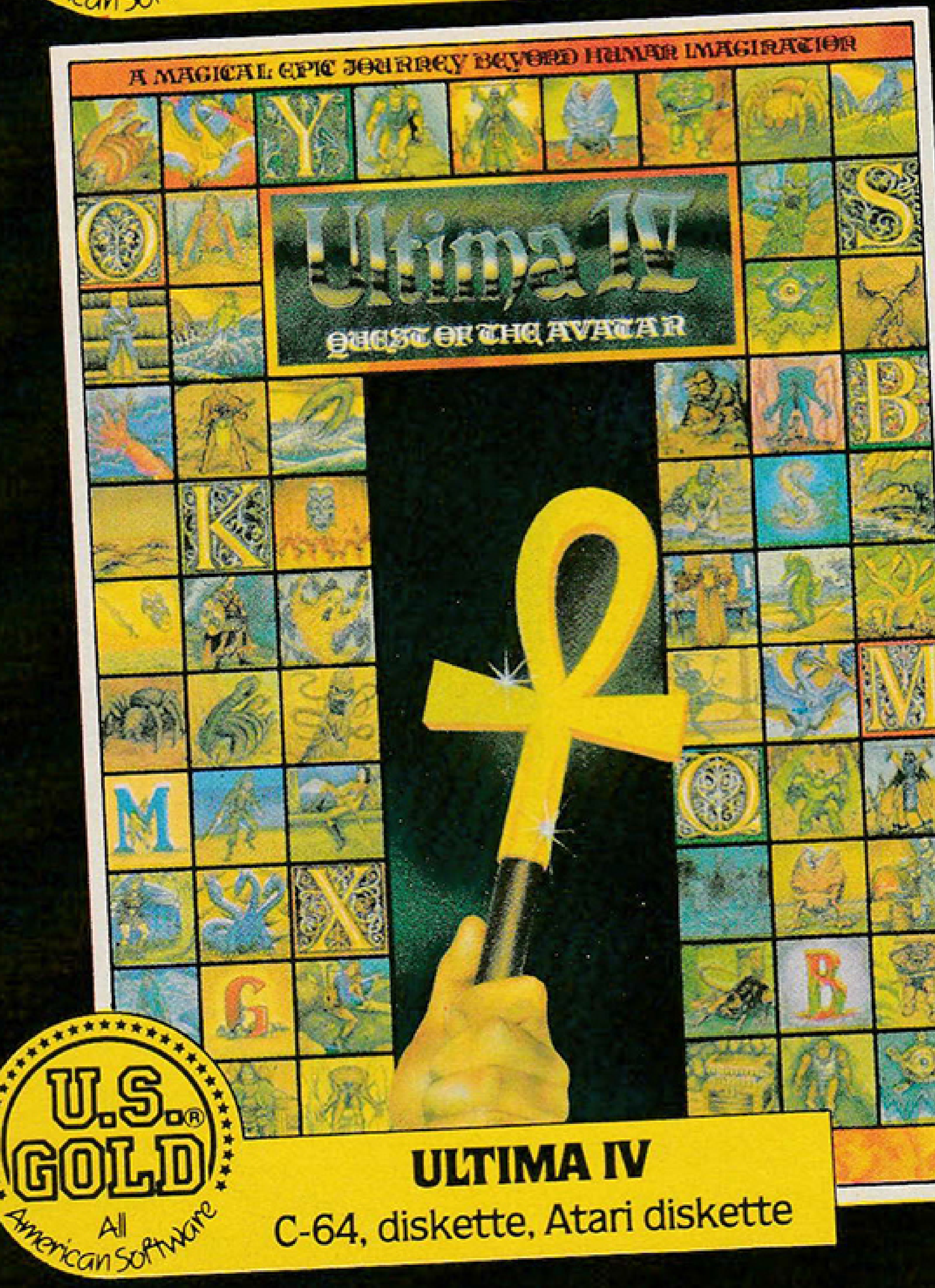
C-64, Schneider, Spectrum



U.S. GOLD All American Software

INFILTRATOR

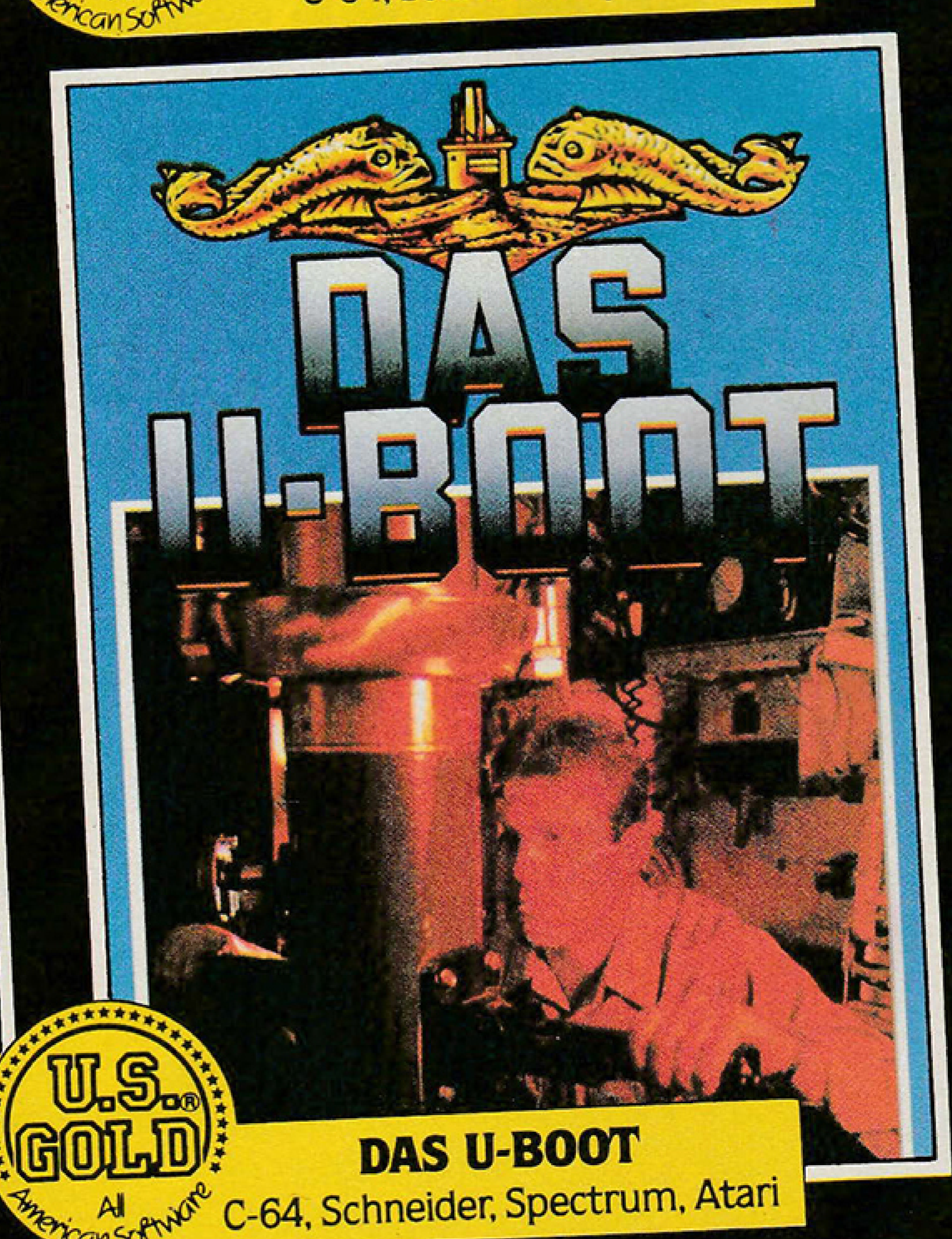
C-64, Schneider, Spectrum



U.S. GOLD All American Software

ULTIMA IV

C-64, diskette, Atari diskette



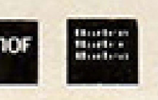
U.S. GOLD All American Software

DAS U-BOOT

C-64, Schneider, Spectrum, Atari

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von   und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland.
Aardvark, 100 Ardleigh Green Road, Hornchurch, Essex RM11 2LG. Tel. (00 44 40 24) 4 19 18.
Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.
Addictive Games, 10 Albert Road, Bournemouth, Dorset, BH1 1BZ. Tel.: (0 04 42 02) 29 64 04.
Adventure Soft, Postbox 786, Sutton Coldfield, West Midlands B75 7SL. Tel.: (00 44 21) 3 78 13 71.
All American Adventures: siehe U.S. Gold!
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
Alpha-Omega: siehe CRL!
Americana: siehe U.S. Gold!
AMS, 166-70 Wilderspool Causeway, Warington WA4 6QA, England.
Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex. Tel.: (0 04 42 77) 23 02 22.
Anco, 85 Tile Kiln Lane, Bexley, Kent, England.
ANF, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB. England.
Anglosoft, Postbox 60, Coventry CV1 5SX, England.
Arcana Software, Avondale Workshops, Woodland Way, Kingswood, Bristol, Avon BS15 1QH, England.
A + G, 44 Casewick Lane, Uffington, Stainford, Lincs. PE9 45X, England.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB. Tel.: (0 04 41) 4 39 06 66.
Ariolasoft, Karl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 8 01.
Arnor Ltd, The Studio, Ledbury Place, Croydon, Surrey, England.
Artic Computing, Main Street, Brandesburton, Driffield Y025 8R1, England.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim.
Atlantis, 19 Prebend Street, London N1 8PF. Tel.: (0 04 41) 2 26 67 03.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.
A Whitlock, 36 Old Quarry Close, Rubery, Birmingham B45 9TU, England.
AVP Computing, Hocher Hill House, Chepstow, Gwent WP6 5ER, Tel.: (00 44 29 12) 54 29.

B

Andreas Bachler, Postfach 429, 4280 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Herbert Bauer, Am Permoserplatz 6, 8000 München 82, Tel.: (0 89) 43 47 17.
BBC Soft, 35 Marylebone High Street, London W1M 4AA. Tel.: (0 04 41) 5 80 55 77.
Beau-Jolly, 19a New Broadway, Ealing, London W5 5AW. Tel.: (0 04 41) 5 67 97 10.
Beebugsoft, Postbox 50, St. Albans, Herts. AL1 1EX. Tel.: (0 04 47 27) 4 03 03.
Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD. Tel.: (0 04 41) 8 37 28 99.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bignose, 320 The Knares, Basildon, Essex SS16 5SW, England.
Blue Ribbon, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DM1 1HL, England.
Britannia, Unit M28, Cardiff Workshops, Lewis Road, Cardiff C11 5EB. Tel.: (0 04 42 22) 48 11 35, Wales.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX. Tel.: (0 04 47 32) 35 59 62.
Budgie, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 98.
Bug-Byte, siehe Argus Press Software!

C

Camel Micros, Well Park, Willeys Avenue, Exeter, England.
Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CDS, CDS House, Beckett Road, Doncaster DN2 4AD, England.
CCS, 14 Langton Way, London, SE3 7TL, England.
Central Solutions, 121 London Road, Knebworth, Herts. SG3 6EW, England.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Chalksoft, 37 Willhowsea Road, Worcester WR3 7QP. Tel.: (0 04 49 05) 5 51 92.
Cheetah Marketing, 1 Willowsbrook, Science Park, Crickhowell Rd, St. Mellons, Cardiff. Tel.: (0 04 42 22) 77 73 37.
Childsplay, 2 Southview Drive, Uckfield, Sussex TN22 1TA. Tel.: (0 04 48 25) 42 02.
Clares, 98 Middlewich Road, Rudheath, Northwich, Cheshire CW9 7DA. Tel.: (0 04 46 06) 4 85 11.
Classics, siehe: Elite!
Clwyd Adventure Software, 14 Snowdon Avenue, Bryn-y-Baal, Nr Mold, Clwyd CH7 6XZ, Wales.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Concepts, Gaddesden Place, Hemel Hempstead, Herts, HP2 6EX. Tel.: (0 04 44 42) 6 39 33.
Computer Shop, Landsbergerstr. 104, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
Computer Soft, P. Nethercot, 2 Chantry Close, Sunderland SR3 25L.
Computer Systems, 12 Bannerdale Road, Sheffield S7 2DJ, England.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CP Software, 15 Despard Road, London N19 5NP, England.
Creative Sparks, Thompson House, 296 Farnborough Road, Farnborough, Hants. Tel.: (0 04 42 52) 54 33 33.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD. Tel.: (0 04 41) 5 33 29 18.

D

Database Software, Europa House, 68 Chester Road, Hazel Grove, Stockport, Tel.: (00 44 61) 4 56 83 83.
Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Delta 4 Software, siehe: CRL!
Deltarho Software, 12 Ennersdale Road, London SE13 6JD, England.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Precision, 91 Manor Road, Higham Hill, London E17 SR4, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Dinosaur Software, 41 Cheney Way, Chesterton, Cambridge CB4 1UE. Tel.: (0 04 42 23) 32 22 44.
DK' Tronics, Unit 2, Shire Hill, Industrial Estate, Saffron, Waldon, Essex. Tel.: (0 04 47 99) 2 63 50.
DLM Educational Software, One DLM Park, Allen, Texas, 75002 U.S.A.
Domark, 204 Worple Road, London SW20 8PN. Tel.: (0 04 41) 9 47 56 24.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Duckworth, The Old Piano Factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1, England.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
Eclipse Software, 79 Ardrossan Gardens, Worcester Park, Surrey KT4 7AX.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Eidersoft, Hall Farm, North Othendon, Upminster, Essex, Tel.: (0 04 41) 4 78 12 91.
Eigen Software, 45 Bancroft Road, Widnes, Cheshire WA8 OLR. Tel.: (00 44 51) 4 23 62 01.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: (0 04 47 03) 31 69 24.
Electronic Won, Postbox 13428, Columbus/Ohio, 43213, U.S.A. Tel.: 6 14 - 8 64 99 94.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands, Tel.: (0 04 49 22) 5 58 52.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Enterprise Computers GmbH, Sonnenstr. 3, 8000 München 2.
Entersoft, 37 Bedford Square, London WC1 3HW, England.
Eurogold, siehe: U.S. Gold!

F

Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Fridaysoft, Unit F, The Maltings, Station Road, Sawbridgeworth, Herts, CM21 9JX, England.
F'T'L', siehe: Gargoyle Games!
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.
Fun-Tastic Mail Order, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

G

Gamesoft, Kastellstr. 4, 6455 Erlensee, Tel.: (0 61 83) 7 28 20.
Gargoyle Games, 74 King Street, Dudley, West Midlands DY2 8QB. Tel.: (0 04 43 84) 23 72 22.
Gemini, Gemini House, Concorde Road, Exmouth, EX8 4RS, England.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD, Tel.: (00 44 46) 73 27 65.
Global Software, Postbox 67, London SW11 1BS, Tel.: (0 04 41) 2 28 13 80.
Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 34 23.
GST, 91 Hight Street, Longstanton, Cambridge CB4 5BS, Tel.: (0 04 49 54) 8 19 91.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
HCSS, 28 Hitchin Street, Biggleswade, Tel.: (0 04 47 67) 31 88 44.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX, Tel.: (0 04 42 36) 83 29 39.
Hisoft, The Old School, Greenfield, Bedford, England.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (00 44 61) 8 34 39 39.
Incentive, 54 London Street, Reading, Berks. RG1 4SQ, England.
Infogrammes (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrammes (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
Initiative Managers, 96 Worcester Road, Malvern, Worcestershire, England.
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.
Interceptor Micros, Lindon House, The Green, Tadley, Hampshire, Tel.: (00 44 73 56) 7 11 45.

J

Jodan's Software, 68 Dingleberry, Olney, Bucks. MK46 5ET, England.
Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 6 80 14 03.

K

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel.: (0 24 08) 51 19.
Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 80 33.
Kosmos, 1 Pilgrims Close, Harlington, Dunstable, Bedfordshire LU5 6LX, England.
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
K-Soft, 118 Kingsway, Ossett, West Yorkshire WF5 8HQ, England.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire, Tel.: (00 44 73 57) 43 35.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 3 60 96 - 2 85.
Leisure Genius, 3 Montagu Row, London W1H 1AB, Tel.: (0 04 41) 9 35 46 22.
Lerm Software, Dept. YC, 10 Brunswick Gardens, Corby, Northants, England.
Level 9, siehe Rainbird/Firebird!
Lightning Distribution Ltd, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Taddy, Hants. RG26 6DN, England.
Lothlorian, 222 Regent Street, Liberty House, London W1R 7DB, England.

Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England, Tel.: (0 04 41) 8 36 66 33.
Magnam Products, Highlands, Spencer Wood, Reading, Berks. RG7 1AH, Tel.: (0 04 47 34) 88 31 93.
Magnificent Seven, 21 Upfield, Horley, Surrey, RH6 7JY, England.
Mandarin Adventures, 14 Langton Close, Woking, Surrey GU21 3QJ, England.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE, Tel.: (0 04 42 73) 69 22 24.
Mascen Software, GBA Cyf 17 Maes, Nott Caerfyrddin, Dyfed SA31 1PQ, Wales.
Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 20.
Matoga Software, Nebelhornstr. 46, 8900 Augsburg.
Media Matters, 23/25 Castlereagh Street, London W1H 5YR, Tel.: (0 04 41) 4 02 91 34 oder 2 62 22 97.
Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ, Tel.: (0 04 42 72) 42 87 81.
Microdeal Ltd, 41 Truro, Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Tel.: (0 04 47 26) 6 80 20.
Micro-Händler, Malmedeyerstraße, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0 21 61) 6 00 41 / 2 / 3.
Micro Music, St. Michaels Chambers, Spurriergate, York Y01 1QR, England.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.

c16chris

Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microsphere, 72 Roseberry Road, London N10 2LA, England.
Micro-Tech, 88 Whiteley Spring Crescent, Ossett, West Yorkshire WF5 ORF, England.
Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks, Tel.: (0 04 43 44) 42 73 17.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Minerva Systems, 69 Sidwell Street, Exeter, Devon EX4 6PH, England.
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: (0 04 41) 3 77 46 00.
Mosaic Software, 187 Upper Street, London N1 1RQ, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 41 77 89.
Mupados, Unit 11, Llambed Industrial Estate, Tregaron Road, Lampeter, Dyfed SA48 8LT, Tel.: (0 04 45 70) 42 28 77.

N

Nabitchi, Merseyside Innovation Centre, 131 Mount Pleasant, Liverpool L3 5TF, England.
Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 4 68 85.
Nemesis, 10 Carlow Road, Ringstead, Kettering, Northants, NN14 4DW, England.
New Concepts, c/o S.I.D. Unit 10 Imperial Studios, Imperial Road, London SW6, England.
New Generation Software, Bath BA2 4TD, Tel.: (0 04 42 25) 31 69 24.
Newstar Software, 22 Middleton Road, Brentwood, Essex, England.
Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, Kent BR2 OXW, England.
Nid Valley, Stepping Stones House, Thistle Hill, Knaresborough, North Yorkshire, Tel.: (0 04 44 23) 86 44 88.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: (0 04 4 61) 8 32 66 33.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Off The Hook, 841 Harrow Road, London NW10, England.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.
Orpheus, 2 Forehill, Ely, Cambridgeshire CB7 4AF, Tel.: (0 04 43 53) 6 77 24.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL, Tel.: (0 04 41) 2 78 07 51.
Palantir Products, 60 St. Lukes Road, Bedminster, Bristol, England.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Personal Computers, Bridge Street, Eversham, Worcestershire WR11 4RY, Tel.: (0 04 43 86) 4 19 89.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Phoenix, 14 Vernon Road, Bushey, Herts WD2 2JL, England.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, Tel.: (0 04 4 73 56) 7 16 00.
Probe Soft, 155 Mitcham Road, London SW17, Tel.: (0 04 41) 6 72 91 79.
Profisoft, Sutthauser Str. 50-52, 4500 Osnabrück, Tel.: (05 41) 5 39 05.
Psientific, 37 Cottesmore Road, Hessle, North Humberside HU13 9JQ, Tel.: (0 04 44 82) 64 91 87.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT, Tel.: (0 04 41) 7 23 94 08.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: (0 04 42 03) 66 75 56.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.
Pyramide Reo Promotions, 28 Waverley Grove, London N3, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rabbit, siehe: Virgin Games!
Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Real Time Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1 4BJ, Tel.: (0 04 45 32) 45 89 84.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Reo Promotions, siehe: Pyramide!
Rino, 1 Orange Street, Sheffield 4DW, Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robico, 3 Fairland, Llantrisant, Mid-Glamorgan CF7 8QH, England.
Romantic Robot, 77 Dyan Road, London NW6 7DR, England.
Roybot, 45 Hullbridge Road, Rayleigh, Essex SS6 9NL, England.
RTG, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.
Rushware, Daimlerstraße, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

S

School Software, Meadowvale Estate, Raheen, Limerick, Irland.
Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT, Tel.: (00 44 48 62) 2 29 77.
Session Developments, 12 Falmouth Road, Congleton, Cheshire CW12 3BH, Tel.: (0 04 42 60) 27 99 21.
Silver Soft, Studio 7D, Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: (0 04 41) 9 85 56 14.
Simtron, 4 Clarence Drive, East Grinstead, West Sussex RH19 4RZ, England.
Sinclair Deutschland, Jürgen Schumpich, Jägerweg 10, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 50 74.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Smiling Software, 26 Dale Road, Marple, Stockport SK6 6HA, Tel.: (00 44 61) 4 27 52 45.
Softek International, 12/13 Henrietta Street, London WC2E, England.
Softfirm, 21 Ashbourne Way, Thatcham, Berks. RG13 4SJ, England.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF, Tel.: (00 44 51) 4 28 93 93.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
Sparklers, CSD, Unit B 11, Armstrong Mall, The Summit Centre, Southwood, Farnborough, Hants. GU14 ONP, England.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
St. Bride's School Software, Burtonport, County Donegal, Irland.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX, England.
Super Soft, Winchester House, Canning Road, Wealdstone, Harrow, Middlesex HA3 7SJ, Tel.: (0 04 41) 8 61 11 66.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

Talent Software, Curran Buildings, 101 St. James Road, Glasgow G4 ONS, Schottland.
Tasman, Springfield House, Uyde Terrace, Leeds LS2 9LN, England.
TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
Team Mate Software, Debden Green, Saffron Walden, Essex CB11 3LX, Tel.: (0 04 43 71) 83 08 48.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL, Tel.: (0 04 41) 2 40 14 22.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thor, siehe: Rainbird!
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Topaz Computer Systems, 70 High Street, Saxilby, Lincoln LN1 2HA, England.
T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Trinity Software, 117 Birchfield Road, Perry Bar, Birmingham B19 1LL, England.

U

Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV, Tel.: (0 04 45 30) 41 14 85.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 00 40.

V

Vannin, 133 Boroughbridge Road, York Y02 6AA, England.
Vidipix, 125 Occupation Road, Corby, Northants, NN17 1EG, England.
Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: (0 04 41) 7 27 80 70.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Vortex House, 24 Kansas Avenue, Off South Langworthy Road, Salford M5 2GL, Tel.: (00 44 61) 8 72 47 47.

W

War on Want (Hilfe für Dritte Welt), Three Castles House, 1 London, Bridge Street, London SE1 9UT, Tel.: (0 04 41) 4 03 22 66 – nach Toby Robinson fragen!
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 02 34.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.
Willow Software, The Willows, Wrington Lane, Congesbury, Bristol BS19 5BQ, England.
Wizard Computer Games, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: (0 04 47 42) 75 29 12.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Das ASM-Inserentenverzeichnis:

Joysoft, Düsseldorf	S. 2	ha-ku-soft, Düsseldorf	S. 77
Ariolasoft, Gütersloh	S. 13/92	Fun-Tastic, München	S. 78
T.S. Datensysteme, Nürnberg	S. 16/17	Computershop, München	S. 78
Rushware, Kaarst	S. 30/37/96	Gamesoft, Erlensee	S. 79
Michael Naujoks, Heidelberg	S. 44	Bachler, Bocholt	S. 79
Mastertronic, Soest	S. 53	Fischl, Berlin	S. 80
TRONIC-Verlag, Eschwege	S. 69/85	Micro-Händler, Mönchengladbach	S. 82
The Games, Eschwege	S. 77	Ludwig, Dietzenbach	S. 93
Rennersoft, Rheine	S. 77	Elite, Walsall	S. 99
		Activision, Hamburg	S. 100

Zur gefälligen Beachtung:
Anzeigenannahmeschluß für die kommende Ausgabe
ist der 15. Oktober 1986!



Die Computerspiel RIESEN
elite
CAPCOM
ATARI
Spectrum Cassette
Amstrad Cassette
Amstrad Disc
Commodore Cassette
Commodore Disc
C16 Cassette
1942
Offiziell anerkannte Coin-Op Classic-Ausgabe
elite
Die allerbesten Elite-Titel bekommen Sie in guten Software-Fachgeschäften.
Herr Kail-Heinz Klug,
Peter West Records Gmbh, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11.
Telefon: 0211/502131,
Telex: 8582493. Telefax: 5048619
Offiziell anerkannte Coin-Op Classic-Ausgabe
elite
c16chris


XARQ
Manche mögen's heiß...
Wilde Meere wüten auf XARQON, einer fernen Welt auf der es keinerlei Land gibt. Vor rund 30 Jahren jedoch installierte die Cooperative der vereinigten Planeten eine künstliche Basis, die sich selbsttätig weiter ausbaut. Inzwischen ist sie zu einem riesigen Monstrum aus Stahl und Silicon gewachsen.
Im Laufe der Jahre jedoch sind die Steuerprogramme einige Male abgestürzt. Die Hitze in dem zentralen Reaktor wird immer größer und bedroht die gesamte Basis.
Es ist Ihre Aufgabe, den Reaktor z zerstören, um das schlimmste z verhindern. Unglücklicherweise jedoch funktionieren das automatische Abwehr- und Reparatursystem immer noch perfekt und machen XARQ zu einer schier uneinnehmbaren Festung.
Machen Sie sich also mit Ihrem mit Lasern, Raketen, Mörsern und Sonar bestückten Hyper-Boot auf den Weg und behalten Sie die 7 Kontrollinstrumente im Auge!
Electric Dreams
DJR 86
Erhältlich für Schneider CPC-Cassette und Diskette
Deutschland GmbH, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76. VERTRIEB DEUTSCHLAND: Ariolasoft (Exclusiv-Distributor). VERTRIEB ÖSTERREICH: Karasoft (Exclusiv-Distributor). VERTRIEB SCHWEIZ: HILCU (Exclusiv-Distributor).